1996/2
ÁRA: 298 FT
PC GURU
A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN
The Dig
Sim Isle
Mission Critical
Rebel Assault 2
Eurofighter 2000

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató,
Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hírdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Húh... Nagy nehezen túl vagyunk az ünnepeken, gondolom mindenki nagyon únta már a sok pihenést és persze az éjszakákba nyúló játszadozást kedvenc gépével. Valószínűleg sokaknak a Jézuska is hozott némi számítástechnikai orientáltságú ajándékot, így még teljesebb volt az ünnep. Azonkívül, hogy degeszre zabáltuk magunkat beiglivel, persze nem sok minden történt a hónapban.

Ami mégis említést érdemel az az új design első visszhangjai. Mindenki meg volt elégedve a lap kinézetével és gyarapodásával. Akiket megkérdeztünk azok mind egyetértettek az új rovatok szükségszerűségével.

A külalakot sem sokan kritizálták, persze ez lehet, hogy azért van, mert a teljes stáb körülállta a kérdezetteket...

A Computer Karácsonyról szóló kis beszámolónkat a GURU Hírekben olvashatjátok.

Sajnos mint azt jeleztük is, előfizetési áraink január1-től megváltoztak, akik nem tudták befizetni az összeget még tavaly, azok persze gondolom most nem nagyon örülnek.

Azért, hogy mindenki örüljön egy kicsit az új évnek, rögtön egy nagy akcióval kezdjük el. Ha megkeresitek az újságban található 2 levelezőlapot, akkor láthatjátok, hogy leáraztuk a régebbi GURU és PC GURU számokat, illetve elég nagy kedvezményeket találhattok a CD-ROM-os kiadványainkra. Természetesen az akció csak a készletek kifogyásáig tart, így nem árt ha időben feladjátok a megrendeléseket (a CD GURU 95/4-es és 95/5-ös száma a példának okáért már teljesen elfogyott).

Kezdődjön hát az új év, természetesen PC GURU-val.

GURU Team

GURU HÍREK

A GURU Hírekben most a Computer Karácsonyról olvashattok. Nagy készülődés előzte meg a kiállítást, sok látványossággal és persze akciókkal kedveskedtünk a hozzánk látogatóknak. Érdeklődőkből pedig volt elég, hiszen több mint ötezren voltak kíváncsiak a rendezvényre és persze ránk. Nem túlzás ezt állítani, hiszen nem lehetett megmozdulni a stand körül. Köszönhető ez a megjelent DOOM CD-nek, illetve az új CD GURU-nak. A stand szépe a 230 cm-es alien stílusú, melyet kifejezetten a reklamálók elijesztésére vittünk ki. A vasárnap megrendezett találkozón egy órán keresztül repültek az ajándékok (szó szerint, mert néha kétkézzel szórtuk ki őket). Kisorsoltunk minden létező compo-t és versenyt, a mountain bike biciklik is gazdára találtak. Köszönet mindenkinek aki meglátogatott minket a kiállításon, reméljük jövőre ismét találkozhatunk a Csokonai Művelődési Ház jóvoltából.

GURU Team

A szobor adatai:
Massa Richárd,
ötlet, alkotó
Szugyicky István,
alkotó, a Képz. Műv. főisk. hallgatója
Tóth Gergely
Támogatók:
Subicz Attila,
Budakeszi Erkel Ferenc Művelődési Ház
Érdeklődni lehet:
06-23/451-161(Subicz Attila)

HÍREK

4 DUNGEON KEEPER
4 HI OCTANE
4 PINBALL 3D VCR
5 MK4
5 ANGEL DEVOID
5 CONQUEROR AD 1086
6 STAR RANGERS
6 BIOLÓGIA TESZT CD
7 ROADWARRIOR
7 FOOTBALL LIMITED

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 The Dig

14 EF 2000

18 Rebel Assault 2

20 Mission Critical

24 Screamer vs Destruction Derby

26 Navy Strike

28 Battle Isle 3

32 Fifa '96 vs Actua Soccer

34 Mortal Coil

36 Entomorph

40 Witchaven

42 Raven Project vs Loadstar

44 Sim Isle

APRÓSÁGOK

13 MANÓKA-LAND
13 TRANSPORT TYCOON D.
13 WORMS

HW HÍREK

58 WACOM RAJZOLÓTÁBLÁK
58 3D-MAX: NAPSZEMÜVEG HELYETT TÉLI NAPOKRA?
59 KODAK DIGITAL CAMERA 40
59 NEW MOTION 95
59 IOMEGA JAZ

TALLÓZÓ

54 Microsoft oldalak

60 Az új GUS PnP és PnP Pro

61 Gravis UltraSound

63 EZ-SCSI 4.0

64 Multimédia CD-k

65 Panasonic

67 Assembly

68 Modemezés

69 Mindeféle

70 Pentium

72 Joytes(z)t

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

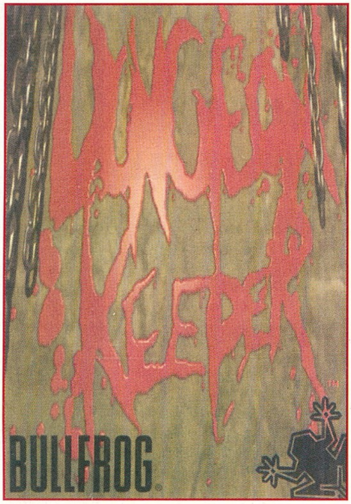
Valószínűleg minden valamirevaló kalandjátékos ismeri a LucasArts cég nevét. Ez a név már önmagában véve is garancia arra, hogy a kiadott anyagok nem gyenge ötleten alapuló, csapnivaló játékok, hanem jól kitalált történettel, eredeti ötletekkel és szinte kizárólag hibátlan programmal rendelkező remekművek lesznek. Gondoljunk csak például a Tentacle-re vagy az Indian Jones 4-re, de akár az X-Winget is említhetném, meg ki tudja még mi mindent. Nem csoda hát, hogy már hónapok óta kisebb belharcok folytak a szerkesztőségben is, hogy kié legyen új kalandjátékuk, a The Dig.

Még megjelenés előtt sejteni lehetett, hogy nem akármilyen játékról van szó. A különféle nyugati újságokban egyre több és több, egyre titokzatosabb információ jelent meg róla, de mikor már épp kezdett világossá válni, milyen is lesz a teljes anyag, egyszer csak föltűnt egy újabb információ, ami az összes eddigit megcáfolta. Egy dolog volt csak amit a kétéves fejlesztés alatt mindenki biztosra vehetett: a történet Steven Spielberg ötletén alapszik.

Egy ilyen párosítás (LucasArts – Spielberg) még a soknál is többet

ígér, azt is mondhatnám, hogy ez egy olyan lehetőség amivel – bár erre egyáltalán nem szorulnak rá – még inkább megerősíthetik hírnevüket. Oda is figyeltek, hogy tényleg a maximumot nyújtsák, megtörtént az is, hogy mikor már a játéknak elkészült a fele, Spielberg bácsi némi morfondírozás után kijelentette: „Nekem ez így nem tetszik", és az egészet kezdhették elölről.

DUNGEON KEEPER



Több mint nyolc héttel tolták el a Bullfrog soron következő sikerprogramjának angliai megjelentetését, így az eredeti tervek szerint karácsonyra boltokba kerülő Dungeon Keeper valamikor február közepén lesz hozzáférhető a szigetországban. A késlekedés oka egyszerű, egy új technika alkalmazásával ugyanis a hardware igény alsó határát sikerült a 486 33MHz-es processzorral rendelkező gépekre is kiterjeszteniük. A program ugyan már jóval az előre kitűzött határidők előtt készen volt, a cég azonban nem akart egy ilyen lehetőséget elszalasztani, így inkább a kiadási dátumok módosítása mellett döntött. Ezzel ugyan éppen a karácsonyi szoftvervásárlási lázról fognak lemaradni, bár egy Dungeon Keeper kaliberű játéknak mindegy mikor jelenik meg, pár héten belül úgyis a Gallup lista élére kerül. A két hónap extra fejlesztési idő alatt néhány olyan dolgot is beleépítenek majd a játékba, melyeket eredetileg az idő rövidsége miatt ki akartak hagyni. Az első és legfontosabb ilyen újítás egy tréning aréna kedvenc szörnyeinknek, hogy mikor szembekerülnek a folyamatosan érkező kalandozókkal, tapasztalt harcosok módjára viselkedjenek. Elkészül néhány új csapdafajta is, lesznek mágikus ajtók és természetesen illúziófalak. A multiplayer opciókat is fejleszteni fogják, így most már akár 31 játékos is ostromolhatja egyszerre a szerencsétlen 32. játékos dungeon-jét.

• A pontos megjelenési dátum: 1996. február 16.

PINBALL 3D VCR

Az ember néha elgondolkodik rajta, hogy vajon mit tudnak még a cégek kihozni a flipperekből. Ez a kérdés különösen igaz a 21st Century Entertainment-re, mely tudvalevőleg elsősorban a flippereiből él. Nos, mindig van valami újdonság a tarsolyukban, most például ők is piacra fogják dobni az első három dimneziós flippersorozatukat Pinball 3D VCR néven. Az igazi érdekesség azonban mégsem a térbeli asztalokban rejlik, hanem egy beépített „videóban", mely képes rögzíteni az éppen aktuális utolsó játékunkat, amit aztán bármikor visszanézhetünk nosztalgiázás céljából. Ha kedvünk tartja, el is menthetjük ezeket a felvételeket későbbi visszanézésre, bár az már más lapra tartozik, hogy miért akarna bárki is megtekinteni egy három héttel ezelőtt lejátszott flipperpartit. Azt még megértem, ha valaki két hónap múlva is el tud merengeni egy-egy NHL Hockey 96-ban lőtt szép gólon, netalántán egy MIG-29-es „kecses" zuhanásán, no de egy golyó pattogásán...

Biztosan velem van a baj, de valahogy nem tudok kellőképpen azonosulni az ötlet zsenialitásával...

Persze maga a játék ettől még lehet fantasztikusan jó, és remélhetőleg az is lesz, hiszen mint tudjuk „jó flipperből sosem elég"...

• Várható megjelenés: '96 tavasz

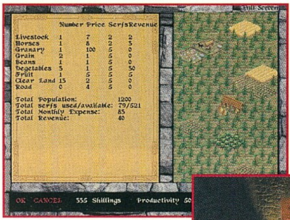
HI OCTANE

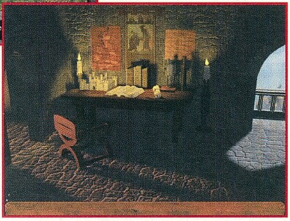
A Hi Octane eredetileg létező 6 pályája mellé mostanra feliratkozhat még három extra track a karácsonyra megjelent első (és valószínűleg egyben utolsó) kiegészítő lemez jóvoltából. A

három plusz pálya a program Sega Saturn és Sony Playstation verziójához készült, a játék tesztelői azonban olyan elismeréssel nyilatkoztak róluk, hogy a cég úgy döntött, elkészíti a PC verziót is. A kiegészítő lemez néhány extra funkciót is tartalmaz majd, így például egy osztott képernyős megoldással ezentúl már egy gépen is lehet ketten egymás ellen játszani. A „Clone Race" opció választásával a gép legenerálja a mi autónkat a valaha is futott legjobb körátlagunkat alapul véve, és így lényegében saját magunk ellen versenyezhetünk. Egy érdekes megoldással (Hot Seat Challenge) akár nyolcan is résztvehetünk majd egy versenyben, mivel a gép bizonyos idő után folyamatosan váltogatja az irányítható autókat, így előbb-utóbb mindenki sorra kerül. Ez valami olyasmi lehet, mint amit a néhai F1 Grand Prix-ben is kipróbálhattunk, és habár szerintem sok értelme nincs, a poén kedvéért érdemes kipróbálni.

CONQUEROR AD 1086

A néhai „Defender of the Crown"-t (de jó is volt...) sokan próbálták már túlszárnyalni, de a játék a maga egyszerű stílusában még mindig etalonnak számít a stratégiai

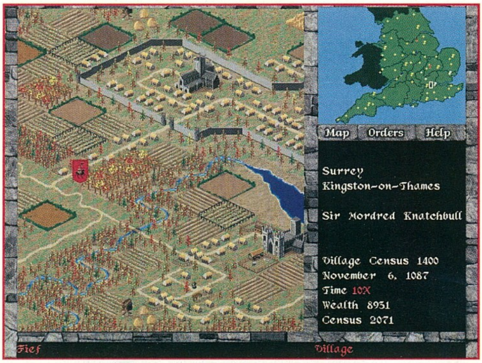


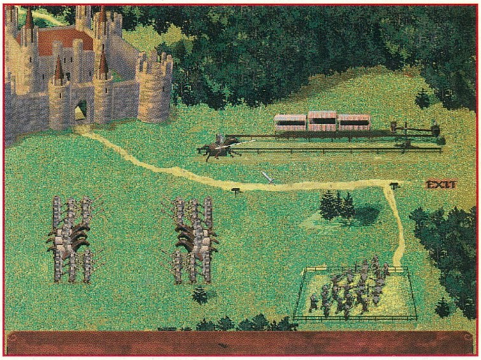


programok között. Rengeteg fantasztikus alkotás született már a témában, a legtöbben mégis minden újdonságot az előbb említett mérföldkőhöz hasonlítanak. Sokak szerint mindez csak az elfogultságunknak köszönhető (idővel minden megszépül...), de szerintem azért ennél sokkal többről van szó.

Az a program nem volt túlbonyolítva, szép volt a grafikája, volt benne egy adag akció is, de mindenek előtt nagyon játszható volt. Pontosan ezeket a célokat tűzte ki magának a Sierra is, mikor nekilátott a Conqueror AD 1086 elkészítésének. Egy ifjú lovag személyén keresztül láthatjuk a középkori Angliát, feladatunk megvédeni a földünket és természetesen eközben minél nagyobb hatalomra szert tenni. Ha elég ügyesek vagyunk, elnyerhetjük valamelyik szomszédos földesúr lányának kegyeit, sőt, akár Anglia trónjáért is ringbe szállhatunk. A játék action/strategy-nek lett kikiáltva, azaz lesz benne egy adag harc, lovagi torna, várostrom stb., plusz egy igen jól felépített stratégiai rész.

A teljesség kedvéért a fejlesztők belekevertek egy kis szerepjáték részt is, így nekünk és alvezéreinknek





egyaránt lesznek tulajdonságai, amelyek a játék során fejlődhetnek. A megfelelő stratégiával elég szép party-t szedhetünk össze, ha azonban nem vigyázunk, igen hamar három méterrel a föld alatt találhatjuk magunkat. A játék különlegessége, hogy az alapjait az 1086-ban Hódító Vilmos által elrendelt népszámlálás eredményei képezik, így a lehetőségekhez képest a legvalósabb számokra és tényekre épül.

Ha a program olyan játszható is lesz, mint amilyen szép, akkor talán vissza tudja majd idézni azokat a lassan feledésbe merülő gyönyörű C64-es és Spectrumos időket...

- Várható megjelenés: '96 január

MK4

No igen. Az előző szám újdonságai között még azt írtam, hogy ha lesz is Mortal Kombat 4, az biztosan nem 3D-s lesz. Ed Boon, a játék programozója, szellemi atyja, producere stb. időközben úgy tűnik pár hónap alatt 360 fokos fordulatott tett, mivel októberben még nagyon nem szimpatizált az ilyen térbeli verekedős csodákkal. Mostanára azonban valószínűleg meggyőzték őt a piaci trendek (esetleg tanácsadói), hogy a jelenlegi körülmények között nehezen lehet majd igazán nyereségesen eladni mégegy két dimenziós verekedős játékot, mégha azt teszem azt Mortal Kombat 4-nek hívják is.

Az is lehet persze, hogy szimplán a PSX Tekken 2-je, netalántán a Diamond Edge alá írt Virtual Fighter Remix tette Boon-ra a kívánt hatást, de most mindenesetre úgy tűnik, hogy az MK4 is inkább ezekhez lesz hasonló, mint elődeihez. Ez még nem hivatalos információ, annál is inkább, mivel a program egyelőre csak Boon fejében létezik, így sajnos még képeket sem tudunk róla mutatni. Az elképzelések szerint a szereplők a 3D-s ábrázolásmód ellenére is meg fogják őrizni személyiségüket hála a „motion capture" technikának.

A játék megjelentetését valamikor '96 őszére tervezik, egyes információk szerint pontban október 13-ára, akárcsak az MK3 esetében...

ANGEL DEVOID

Ismered azt az érzést, amikor arra ébredsz egy kórházi ágyban, hogy egy vértől csöpögő plasztikai sebész sajnálattal közli, hogy operációt kellett végrehajtania az arcodon, mivel egy exrendőrből lett brutális bűnöző péppé verte, és miután magadhoz térsz, rájössz, hogy valójában nem is úgy nézel ki többé, mint ahogy eddig kinéztél, hanem inkább úgy, mint az exrendőrből lett brutális bűnöző akit eddig üldöztél, és most hirtelen az üldözőből lett üldözött, úgyhogy jobb ha szeded a lábad, mielőtt a biztonsági őr is rájön erre, és szétloccsantja a fejedet?

Igazán pocsék érzés lehet! Az Angel Devoid pontosan erről szól, egy olyan futurisztikus történetben, melyben a főszerepet kötelezően a hatalmas kebelmérettel rendelkező hölgyek, gyilkos robotok és korrupt tisztviselők játszák. Nagy puskák, hatalmas robbanások, nagyobb puskák, vérszomjas verekedések, még nagyobb puskák és iszonyú kivégzési jelenetek. Ez a program Interactive Movie lesz a javából, Full Motion Videoval, gyönyörű 3D hátterekkel és fantasztikus CD zenével. Cybergothic világ, amiben minden csöpög és nyálkás, a csatornák füstölnek és bizony inkább az árnyék az úr, mintsem a fény. A hangulat elsőre tökéletesnek tűnik (már annak, aki szereti az ilyet), a többit pedig majd meglátjuk.

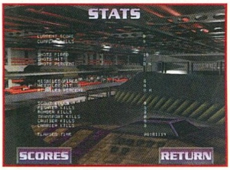
- Várható megjelenés: '96 tavasz.

STAR RANGERS

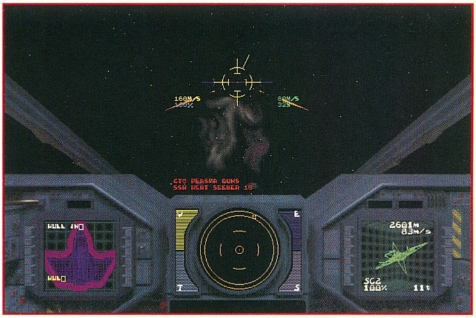
Az Interactive Magic jó pár szimulátort mondhat már a magáénak, űrszimulátor azonban eddig még nem szerepelt a repertoárján. A Star Rangers az első ilyen alkotásuk, és habár finoman szólva is igencsak „összeollózott" programról van szó, a beépített real-time stratégiarendszere miatt mindenképpen érdemes foglalkoznunk vele.

Miért is mondom, hogy a program „összeollózott"? Nos, miután megnéztük a játékot Pelussal, közös megegyezéssel megállapítottuk, hogy a funkciók „csak" kábé 90 százalékát ismerjük már más hasonló jellegű próbálkozásokból. Az egész felépítés és kezelés kísértetiesen hasonlít egy másik programra (nem mondom ki a nevét, de annyit azért elárulok, hogy éppen most várjuk a negyedik részét...) olyannyira, hogy még a gombkiosztás is szinte teljesen ugyanaz. Ez persze nem feltétlenül negatívum, hiszen volt már ilyen a Renegade esetében is, és azt is élveztük, holott az eredetiséget ott sem lehetett igazán a program erényei közé felsorolni. Ugyanakkor viszont a Star Rangers mentségére szóljon, hogy a fennmaradó 10 százalék (ami számunkra ismeretlen volt) olyan jó, hogy akár még a többi ötlet „kölcsönvételét" is megbocsáthatóvá teszi...

A játék szereplői között első helyen a Tauregeket kell megemlítenünk (nélkülük ez a program nem jöhetett volna létre...), kik ha western filmről lenne szó, biztosan fekete kalapban mászkálnának. A Star Ranger-ek a fehér kalapos versenyzők, akik többnyire egymaguk (néha egy segítőtárs közreműködésével) számolják fel a környéket rettegésben tartó rablóbandákat. Pontosan így van ez az űrben is, a Star Ranger ugyanis – mint egy amolyan űrrendőr – mindig ott segít, ahol a legnagyobb szükség van rá!



A sztori tehát meglehetősen „hétköznapi", így megfelelő körítés nélkül igencsak felejthető. A kezdet kezdetén még úgy gondoltam, hogy ez a játék is a jól bevált „sztori-lövöldözés-sztori" sémára épült, de végül is közel sem erről van szó. Nem is baj, mivel az a pár animáció amit eddig láttam, nagy jóindulattal sem nevezhető elfogadhatónak 1995-ben (nem az űrjelenetekre gondolok). Az egész úgy fest, mintha a fejlesztőknek még a 320x200-as felbontást se sikerült volna „elérniük", ráadásul az elkészült borzalmakra „véletlenül" egy motion blur-t is ráeresztettek. Egy szó mint száz, ez a fele ritka ronda a programnak, de szerencsére – mint mondtam – úgysem ezen van a hangsúly. A pilótafülke és az űrhajók ellenben már mind SVGA-ban vannak, és el kell ismerni, egészen jól néznek ki. A mozgás és a sebesség igen jó, ráadásul maga az űrharc is elég élvezetes. Ami azonban igazán izgalmassá teszi a játékot, az a bevezetőben is említett real-time stratégia.



Más programok esetében többnyire előre meghatározott navigációs pontokon kell végigrepülnünk a küldetés teljesítéséhez, itt azonban teljesen szabadon mozoghatunk a ránk bízott szektorban. Az események valós időben történnek, azaz míg mi néhány tuareg vadásszal küszködünk, addig néhány rendszerrel arrébb nem kizárt, hogy éppen egy civil űrállomást lőnek ripityára. Ránk van bízva, hogy melyik veszélyforrást tartjuk fontosabbnak, azaz melyikkel foglalkozunk inkább a másik rovására. Ha van wingman-ünk, akkor őt elküldhetjük a rendszer más területeire rendet tenni, de mindenképpen az értékítéletünktől (és persze nem kis mértékben ügyességünktől) függ, hogy mennyire sikerül az adott küldetést teljesítenünk. Külön jó, hogy a szektorban történő mozgásból csak annyit látunk, amennyit szövetségeseink látnak, azaz ha elvesztünk valakit, akkor a látóterünk is csökken. A lövöldözés és taktikázás mellett az üzemanyagunkra is ügyelni kell, hiszen nem kizárt, hogy a végén nem tudunk visszatérni a bázisunkra. Szerencsére itt is tudunk ügyeskedni, mivel két kis ugrás kevesebb üzemanyagot fogyaszt, mint egy nagy. Egy szó mint száz, ezt a részt nagyon eltalálták a fiúk, úgyhogy a Star Rangers pont megfelel egy jó kis bemelegítésnek a WC4 előtt.

Del

BIOLÓGIA TESZT CD

Nem nagyon szoktunk itt a News területén komoly kiadványokat ajánlani nektek, azonban úgy gondoltuk, a Biológia CD-vel kivételt teszünk.

A CD egy komplex Biológia teszt anyagot és tananyagot tartalmaz a középszintű tanuláshoz. A CD-nek nemcsak a kinézete, hanem a tartalma is impozáns, hiszen több mint 6000 tesztkérdés, 2000 gépelt oldal, 1000 kép segítségével vezeti be a tanulókat a biológia rejtelmeibe.

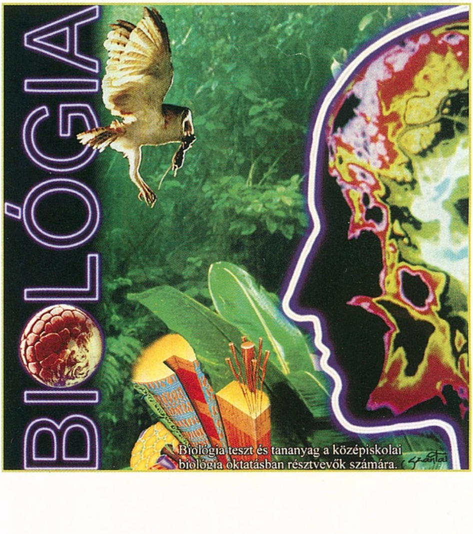
Külön említést érdemel, hogy az utolsó 3 év felvételi és érettségi kérdései is megtalálhatók a CD-n.

A 23 témakör érinti a teljes tananyagot, mely természetesen megegyezik a Nemzeti Alaptanterv ajánlásával.

A tesztkérdések szervezése lehetővé teszi azt, hogy rossz válasz esetén keresztreferenciaként rögtön megnézhessük a tananyagot. Ha már nagyon ismerjük a tesztek tartalmát akkor sincs gond, mivel a program cserélgeti a kérdések sorrendjét.

A CD-t bátran ajánlhatjuk az érettségiző, illetve felvételiző tanulóknak, valószínűleg így sokkal könnyebb dolguk lesz.

Bear™



ROADWARRIOR
GAMETEK

A Gametek tavalyi egyik nagy robbantása volt a Quarantine. Doom-szerű grafika, sok-sok vér és száguldozás egy lebegő taxival (Hellcab?) egy Mad Max stílusú jövőbeli világban. Drake Edgewater szerepében kellett a karanténba zárt városból, Kemocity-ből kimenekülnünk, a város kerületeit sorra bejárva.

A játék végére ez sikerült. A történet természetesen innen folytatódik.

Drake éppen kimenekül a városból. Örül, hiszen egyrészt szabad, másrészt azt várja, hogy most jön a Kánaán: pia, nők és egyéb élvezetek. Ezzel szemben már legalább egy órája száguld és még mindig sivatag- ez a Plató, a korábbi világ silány maradványa. Néhány elhagyatott településen és városon kívül sivatag mindenütt.

Drake szökéséről természetesen a Kriegtown-ban székelő gonoszok is tudomást szereznek, és a vezér elküldi jobb kezét – egy igen ronda ürgét, hogy elvigyen minket hozzá. A másik csapatot a lázadók jelentik, akik ismét számítanak segítségünkre.

Eleinte hősünk elég elutasító állásponton van, de a lázadók vezetője egy gyönyörű nővel ismerteti meg, így már nincs akadálya hatásos közreműködésnek. Ezentúl a lázadók összekötőjétől kapjuk sorra a feladatokat.

A küldetésrendszeren az első rész óta sokat javítottak. Ott órákat kellett feleslegesen cikázni a városban, míg egy fontos fuvart kaptunk. Itt egymás után kapjuk a küldetéseket – nincs üresjárat – ettől sokkal pergőbb lett a játék. A feladatok is sokkal érdekesebbek és sokrétűbbek. A játék elején mindjárt egy roncsderbivel nyitunk, majd egy autóverseny következik.

Némi sivatagi száguldozás után érünk be az első városba. Itt néhány főgonoszt kell kinyírjunk és némi kárt kell tennünk épületekben. Újra sivatag, majd egy vidéki település következik. Itt pl. fertőzött teheneket kell megböknünk,...

A grafikán javítottak sokat, főleg a részletességén, és most már van külső nézet is. Rengeteg szöveges és képi fekete poén van a programban, néhol fetrengtem a röhögéstől (pl. mikor a nudisták vezetője kért meg, hogy szedjem le azokat a vadászgépeket, melyek meat-seeker rakétákat lőnek a meztelenkedőkre).

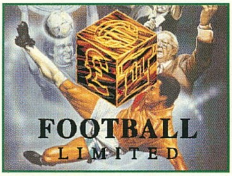
Az egyes fontos eseményekről képregényszerű képek sorozata tudósít. Ezek félelmetesen jók, nagyon hangulatossá teszik a játékot. A stílusukban a Tank Girl-re hasonlítanak. A játékon még sokat dob a nagyon eltalált audio-track is. Egy dologról nem beszéltem még, az irányításról.

Szerintem gombokkal kiválóan irányítható a játék, de néhol (főleg légi ellenfelek leszedésénél) a kissé darabos mozgatás szinte lehetetlenné tette a küldetés elvégzését. Összességében szerintem egy igen jó játék, különösebb extrák, igazi újítások nélkül.

Charlie

FOOTBALL LIMITED
OCEAN/SOFTWARE2000

Foci-manager programok jönnek és mennek. Talán a legjobb managerprogramokat a németek készítik. Láttunk már tőlük olajtársaságot-, szállítási vállalatot-, ... és persze fociklub-manager programot is. A Bundesliga Manager Pro először Amigán, majd PC-n is igen népszerű lett, mert minden amit egy focicsapattal kapcsolatban figyelembe lehetett venni belekerült: a mezektől kezdve, a stadion bővítésén át a szponzorokig minden. A Football Limited is ezt a hagyomány folytatja.



Rendkívül összetett. Egy angol klub top-manager-ének szerepét vállalhatjuk el.

Az első döbbenet az installáláskor ért. A CD-n írd és mond kb. 7 megabyte anyag található, melyet egyből fel is másolt a winchesterre.

Gondoltam, hogy még ez is rendben lenne- akkor biztos valami klassz audiotrack-et raktak a CD-re-de nem, még ez sem- 7 mega és szevasz. Ma már ezt egy kicsit idejétmúlt megoldásnak tartom egy CD-s programtól, de úgy látszik még elő lehet ezt is adni. Tehát fenn volt a játék a vinyón- elindítom. A szokásos csapat- és manager-választás után bekerülök a főmenübe, ahol kb. 50 darab miniatűr, rajzolt és rendkívül hasonló ikonnal találom szembe magam. Teljesen visszahőköltem. Mindegy, nézzük először a Settings almenüt, hogy utána elkezdhessük az érdemi munkát. Itt pl. egy 9x20-as kapcsolótáblával álltam szemben. Az egyes kapcsolók jelentése egy a játékhoz adott eligazító lapon olvasható el – mondhatom kiváló megoldás, hogy éppen elkezdenék játszani a játékkal, mindjárt „lexikonokat kell felüssek".

Egy manager-játék kezelése értelemszerűen nem túl egyszerű, de azért láttam már egy-két olyan manager-játékot, mely igen összetett volt, mégis áttekinthető a menürendszere. Itt először át kell esni egy igen hosszú tanulási időszakon, míg az ember hozzászokik a rendszerhez, utána jól irányítható a program. A menürendszertől eltekintve a program nagyon jó. Mindent belezsúfoltak amit e témában el lehet képzelni. Bővíthetjük a stadiont és fejleszthetjük körülötte az infrastruktúrát, edzőtáborba mehetünk, kupákban indulhatunk, szponzorokkal szerződhetünk,...

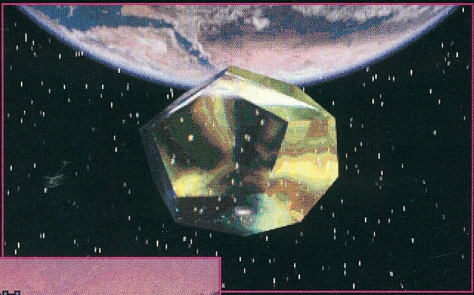
Akinek elég ideje van először megtanulni a kezelést, majd elmélyedni a program apró rejtelmeiben, annak feltétlenül ajánlom. Akik nem időmilliomosok, vagy csak érdeklődők, azok nem igazán lelnék benne örömüket.

Charlie

The Dig

Új Steven Spielberg film?

LUCAS ARTS
CD-s, 486DX2/66, 8MB RAM, VGA, 1MB HD, MOUSE, JOYSTICK
DOS 6.0
Ismertebb hangkártyák



Eredetileg egy egészen más stílusú cikket akartam írni, amolyan novellaszerűséget. Bele is kezdtem, és elég jól haladtam vele. Bár miután elolvastam az addig leírtakat, nem

voltam tökéletesen elégedett a munkámmal, mégis úgy gondoltam, hogy na, azért ez mégsem olyan, mint az eddigi írásaim, végre megint csináltam valami olyat, amivel eddig még nem próbálkoztam.

Aztán folytattam az írást, egyre jobban belejöttem, egyre inkább kezdett kialakulni a formája, és ekkor egyszer csak megálltam. Meg kellett tennem, mert eszembe jutott, hogy „hoppá, én ezt most nem csak kedvtelésből csinálom! Nem léphetem át kedvem szerint a lehetőségek határait". Nos, ez a határ az oldalszám volt. Kicsit mintha tíz oldalnál is többet írtam volna, dehát olyan jó volt a sztori, hogy szerettem

volna, ha azok is élvezhetnék, akik esetleg nem akarnak játszani a játékkal.

Szóval, az egészet újra kellett írnom, így kezdtem bele ebbe a leírásba. De sok lesz már a szövegből, a végén még addig mesélek itt dolgokat, míg megint nem lesz elég hely a cikkre. Minden esetre azért a végén még szeretnék pár szót írni, ami az előbbiekhez kapcsolódik.

Valószínűleg minden valamirevaló kalandjátékos ismeri a LucasArts cég nevét. Ez a név már önmagában véve is garancia arra, hogy a kiadott anyagok nem gyenge ötleten alapuló, csapnivaló játékok, hanem jól kitalált történettel, eredeti ötletekkel és szinte kizárólag hibátlan programmal rendelkező remekművek lesznek. Gondoljunk csak például a Tentacle-re vagy az Indian Jones 4-re, de akár az X-Winget is említhetném, meg ki tudja még mi mindent. Nem csoda hát, hogy már hónapok óta kisebb belharcok folytak a szerkesztőségben is, hogy kié legyen új kalandjátékuk, a Dig.

Még megjelenés előtt sejteni lehetett, hogy nem akármilyen játékról van szó. A különféle nyugati újságokban egyre több és több, egyre titokzatosabb információ jelent meg róla, de mikor már épp kezdett világossá válni, milyen is lesz a teljes anyag, egyszer csak föltűnt egy újabb információ, ami az összes eddigit megcáfolta. Egy dolog volt csak amit a kétéves fejlesztés alatt mindenki biztosra vehetett: a történet Steven Spielberg ötletén alapszik. (Gondolom senkinek sem kell bemutatnom a világhírű rendezőt.)

Egy ilyen párosítás (LucasArts – Spielberg) még a soknál is többet ígér, azt is mondhatnám, hogy ez egy olyan lehetőség amivel – bár erre egyáltalán nem szorulnak rá – még inkább megerősíthetik hírnevüket. Oda is figyeltek, hogy tényleg a maximumot nyújtsák, megtörtént az is, hogy mikor már a játéknak elkészült a fele, Spielberg bácsi némi morfondírozás után kijelentette: „Nekem ez így nem tetszik", és az egészet kezdhették elölről.

ÉS MI LETT A VÉGEREDMÉNY?

A játék kinézetre és kezelés szempontjából meglehetősen hasonlít a Full Throttle-hoz, bár a cselekvések elvégzését még tovább egyszerűsítették, ugyanúgy kell tárgyakat fölvenni mint használni azokat, vagy pl. beszélgetni.

Természetesen a dialógok végig CD-ről szólnak, és nem csak egy gyatra

felolvasásról van szó, hanem igazi színészi alakításról, a hangminőség pedig kifogástalan. Egyedüli szépséghiba talán az átvezető animációknál tapasztalható, mivel ezek a tömörítés következtében elég „recsmássá" váltak, mégsem éreztem ezt túl zavarónak.

Végére hagytam a leglényegesebbet: a történetet. E szerint a nem-is-olyan-távoli jövőben egy aszteroida veszélyesen megközelítette Földünket. A NASA kutatói kiszámították, hogy a becsapódás esélye biztosra vehető, eredménye pedig egy csak párszor nagyobb lesz, mint amilyen pusztításra egy hidrogénbomba képes.

Összehívtak hát egy válságcsoportot, melynek feladata a veszély elhárítása volt, és ezek az emberek elhatározták, hogy egy öt fős csapatnak, két kis nukleáris töltet

segítségével el kell térítenie Attilát (erre a névre keresztelték az aszteroidát) jelenlegi pályájáról.

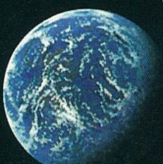
Boston Low parancsnokot bízták meg az expedíció vezetésével, Dr. Ludger Brink, a híres geológus feladata a töltetek helyének megállapítása volt, Ken Borden vezette az űrsiklót, Cora Miles felelt a felszerelésért, Maggie Robbins pedig, a híres-hírhedt újságírónő civil megfigyelőként tartott a csapattal, hogy a fejleményekről tudósítson.

A számítások pontosak voltak, a küldetés kivitelezhetőnek tűnt, csak egyvalamire nem gondolt senki: mikor a pályamódosítás befejeződött, a káosz elszabadult.

A detonáció után a kutatók visszatértek az aszteroidára, hogy ha már egyszer úgyis itt vannak megvizsgálják a szerkezetét, de a robbanás hatására egy föld alatti nyílása tűnt fel, ahol idegen lények nyomait fedezték föl. A vizsgálódások során aztán működésbe hoztak egy gépezetet.

Az aszteroidáról kiderült, hogy valójában egy idegen űrhajó, mely pillanatok alatt egy idegen bolygóra repítette őket. A légkör ember számára is belélegezhető volt és fantasztikus technikákra bukkantak, az idegeneknek viszont nyomuk sem volt.

Ez eddig még nem tűnik a legszokatlanabb történetnek, de pár perc játék után egyértelműen kitűnik, hogy jól átgondolt, a legapróbb részletekig megtervezett egészről van szó, és bár bizonyos dolgokba (pl. az idegen lények az emberekéhez túlságosan is hasonlatos intelligenciája) bele lehetne kötni, de ez szőrszálhasogatás lenne. Olyan ez, mintha azt kérdeznénk, miért fénykarddal harcolt Luke Skywalker, miért nem voltak képesek abban a világban sokkal bonyolultabb fegyvereket alkalmazni, mondjuk a fél-pillanat-alatt-megöllek-egy-orrfújással implantot. Szerintem ennyit még könnyedén elvisel a fantázia.



Szóval a világ amit alkottak érdekes, különös és különleges, a szereplők pedig igazi egyéniségek. Igaz mintha egy kicsit túlzottan egymásért lennének kitalálva az emberek, túlságosan is szélsőségesen vannak megalkotva az egyes személyiségek, nem mosódnak el bennük úgy a jellemvonások, mint az igazi

emberekben. Persze ez a játék közben egyáltalán nem zavart engem, tökéletes szórakozásban volt részem.

Nos, ha már a bevezetőn túlvagyunk, itt az ideje hogy mindenki leüljön szépen a gépe elé játszani. Ehhez a sztori nem minden részletre kiterjedő leírásával szeretnék segítséget nyújtani, bár nem különösebben nehéz a játék, érdemes először mindenkinek egyedül megpróbálkozni vele.

Azt már leírtam, hogy mi történt az űrhajósokkal miután felrobbantották az atomtölteteket, de ezt valójában már a játékosnak kell megtennie. Ezt a részt tekinthetjük akár bemelegítőnek is, hiszen itt szinte minden módját alkalmaznunk kell az irányításnak, amire később szükségünk lesz. Például a kommunikátoron keresztül kell Corának utasítást adni a felszerelés-szállító eloldására. Ezután kezdődik csak az igazi játék.

Ott álltak ők hárman a távoli bolygó felszínén. Szkafanderüket már levették, hiszen műszereik szerint a levegő belélegezhető volt, és bár egy idegen fertőzés veszélye, ha halványan is de fenn állt, nem volt más választásuk, hacsak nem akartak idő előtt megfulladni.

Miközben azon tanakodtak mihez is kezdjenek most, hogyan juthatnak haza a bolygójukra, elindultak felkutatni a környéket. Nagy síkság vette körbe őket, amelyet nagyjából kör alakban magas és meredek fal övezett, de nem láttak rajta egyetlen kijáratot sem.

Ráakadtak viszont egy űrhajó maradványaira. Arra persze nem láttak semmi esélyt, hogy még használhatóvá tudnák varázsolni a masinát, hiszen az talán már évszázadok óta hevert a helyén érintetlenül, és szinte már csak a váza és a hajtómű burkolata maradt meg belőle. „Talán maradt még itt valami használható – gondolta Low. – Ha más nem is, talán egy kötél vagy egy vastagabb huzal, amivel megmászhatjuk azt az átkozott falat."

Némi keresgélés után egy ládában egy különös gömböt talált, amiben egy kis nyíl körbe-körbe forgott, majd megállapodott egy távoli pontra mutatva. „Valószínűleg iránytű vagy kereső lehet. Lássuk, hová is vezet minket."

De mikor épp kilépett volna a sikló roncsai közül, a vállával beleakadt egy lelógó huzalba és lerántotta azt. Ebben a pillanatban valami felszikrázott a levegőben, majd alakot öltött és egy ragyogó fényjelenség táncolta körbe őket. A három kutató nem tudta mire vélni a dolgot, így hát biztonságos távolba húzódtak és megbabonázva bámulták a csodálatos kavargást. Aztán egyszer csak amilyen hirtelen jött, el is

tűnt a ragyogás, csak egy különös formájú pálcát hagyott hátra. Úgy tűnt, ezért történt az egész, erre akarta felhívni az emberek figyelmét.

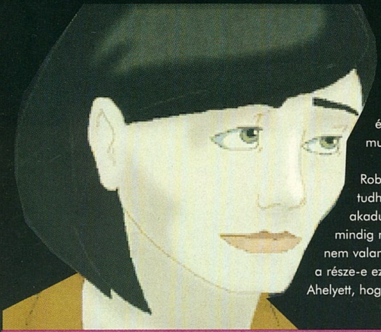
Izgatott találgatásokba merülve továbbindultak az iránytű által jelzett irányba, ami közvetlenül a fal tövébe vezette őket, és itt a föld felé mutatott. Abban bízva, hogy esetleg valami fontos tárgyat vagy helyet jelez a szerkezet, Boston elővette az ásóját és pár perc múlva a felszínre hozott egy egyszerű karperecet.

– Gratulálok, parancsnok! - mondta Maggie. – Még néhány ilyen piszkálnál, inkább menjünk vissza ahhoz a különös sírhalomhoz, ami mellett útközben eljöttünk. Talán többet is megtudhatunk a bolygó lakóiról.

– Ah, csak nem előtört benned az archeológia utáni vágy? A végén még azt mondod, hogy azt a sírt is föl akarod ásni.

– Pontosan ezt fogom tenni. Egészen pontosan ezt. Én katona vagyok, ez pedig egy ismeretlen világ. Nincsenek fegyvereink, a csontokból pedig esetleg tudunk készíteni valamit, amivel szükség esetén megvédhetjük magunkat. Most pedig elég a szövegből, induljunk!

A sírban egy hatalmas lény csontjai feküdtek. Hatalmas, erős állkapcsa akár sarlónak is beillett volna, Egy épségben maradt agyar pedig az elefántokéval vetekedett. „Na, ha itt ilyen nagydarab fickók rohangálnak, imádkozhatunk, hogy békés növényevők legyenek. Minden



csecsebecse, és nyithatunk is egy bizsuboltot. Milyen kár, hogy nem az én méretem, jól mutatna rajtam.

– Nyugalom, Robbins. Te sem tudhattad mire akadunk, és még mindig nem tudhatjuk nem valami gépezetnek a része-e ez az izé. Ahelyett, hogy engem esetre ezt a pár csontot magammal viszem."

– És most mihez kezdjünk? – kérdezte Brink.

– Ha én azt tudnám! – felelte Low. – Úgy tűnik egyetlen vacak nyílás sincs a falon, repülnünk kéne, hogy kijussunk innét.

– Szerintem térjünk vissza a kiindulási pontunkra – ajánlotta Robbins –, hátha találunk egy telefont, amivel taxit hívhatunk magunknak.

– Nem hiszem, hogy kihagytunk volna valamit, de rendben. Nekem sincs jobb ötletem.

Az érkezési helyükön egy újabb fény várta őket. Mikor a közelébe értek, egyszer csak szinte hívogatóan a magasba repült, majd a föld felé mutatva „fejest ugrott". „Na tessék, már megint áshatok! Ha valaha visszatérünk a Földre, indítványozom, hogy egy kubikost is küldjenek az űrbe indított expedíciókkal." De pár göröngy megforgatása után egyszercsak hirtelen abbahagyta az ásást.

– Figyelj csak, Brink! Itt mintha üreges lenne a talaj. Attól tartok, könnyen beomolhat.

– Igazad lehet, add ide az ásót. Végre valami hasznát vehetem a szaktudásomnak.

Brink óvatosan megkopogtatta a földet, hogy megnézze hol a legvastagabb a talaj, majd lassan, kis mozdulatokkal ásni kezdett. Mégsem volt elég óvatos. Egyszer csak érezte amint a lába alatt megmozdul a föld, aztán csak zuhant, és... sötétség.

– Brink! Brink, válaszolj! Mi van veled?

– Kíméld a hangod, Maggie. Inkább segíts lemásznom hozzá.

Mikor leértek egy összetört, mozdulatlan testet találtak. „Nincs pulzus, a légzés megszűnt: halottabb már nem is lehetne. Nekem kellett volna ásnom, talán... De nem, nincs értelme ezzel foglalkozni. Maggie még él, és vele kell törődnöm."

– Nos, parancsnok, azt hiszem itt van közös felfedezőútunk vége. Nem sok értelmét látom, hogy továbbra is együtt maradjunk. Váljunk külön és próbáljuk meg úgy átkutatni ezt az alagútrendszert.

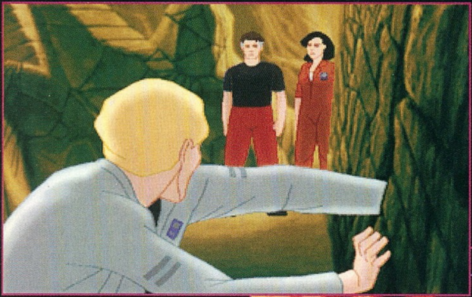
– Maggie, ha különválunk nem tudunk...

– Nem tudunk vigyázni egymásra? Megvédeni egymást, mint Brinket? Nem tehetett volna semmit érte. Szerencsénk volt, hogy nem zuhantunk mi is vele. Nem, azt hiszem biztonságosabb lesz egymás nélkül. Szóval: Adios, amigo!

„Na, már csak ez hiányzott! Mindegy, nem tehetek mást, nekem is körül kell néznem. Kezdjük talán itt lent ennek a rámpának az alján. Egy gép. Különös. Három sugár lövell ki belőle, de az egyik mintha rossz irányba menne. Aha, már látom, odalent kiesett a helyéből egy lencse.

De hogy tudnám visszarakni? Nem tudom. Talán ezekkel a gombokkal irányítani tudok valamit... Igen. Ha a bal oldali konzolon a gombokat valamilyen rendszer szerint nyomkodom, azok meghatározzák ennek a kis robotnak az útját, amit a háromszöggel tudok elindítani. Vajon a helyére tudom-e... Igen! Megcsináltam! De mit csináltam?

Fölmegyek,



megnézem, hátha beindítottam valamit. Hoppá! Itt emögött a panel mögött van egy fényes rúd. Magammal viszem, olyan szépen világít."

Fölérve a rámpa tetejére Low rögtön megpillantotta előző ténykedése eredményeit. Az eleddig egyszerű kőnek tűnő oszlopban most kékes energiacsíkok úsztak, a padlón pedig egy törött panel alól elektromos szikrák pattogtak. „Szóval megjavítottam a generátort. Csodás!" Ekkor a lábával belerúgott egy pálcába, ami eddig elkerülte a figyelmét. A rúd az űrhajóban találthoz hasonlított, csak ezen eggyel kevesebb „díszítés" volt. „Hm, lehet, hogy ez valami kód? például ennek a formája nagyon hasonlít az ajtók mellett lévő gombokéra. Aha! Szóval ez egy nyitókombináció."

A kinyitott ajtón át Low egy másik alagútba jutott, ahol egy gomb megnyomása után megérkezett a „metró". Beszállás után a jármű azonnal elindult, és egy tenger alatti üvegcsövön át egy másik állomásra szállította. Egy múzeumszerűséghez érkezett. A falon a kijelzőkön furcsa, szimbolikus animációk játszódtak. Az egyik különösen megragadta Low figyelmét: egy lény fölélesztését mutatta egy kristály segítségével. A kijelző közelében pedig pont volt is két ilyen.

„Lehet, hogy Brink is... Lehet, hogy fel tudnám éleszteni?" Némi morfondírozás után úgy döntött, megpróbálkozik vele. Vesztenivalója úgy sincs. Visszatért hát a kutatóhoz, és a testére öntötte a kristály tartalmát. Azt először zöldes fény borította el, majd megvonaglott a keze, a tüdejébe sípolva áramlott a levegő, és kinyíltak a szemei. Feléledt.

Low elmesélte a történteket Brinknek, aki meglehetősen furcsán viselkedett, aztán fölhívták

Robbinst a kommunikátoron és vele is közölték a hírt. Kiderült az is, hogy a lány egy könyvtárszerűségben próbálja megfejteni az idegenek írását a múzeum mellett, aztán Maggie elnézést kért, és kilépett, mert épp egy érdekes szövegre bukkant, amiből talán meríthet néhány ötletet a nyelvvel kapcsolatban. Lownak is eszébe jutott egy zárt ajtó, amit a metróban láttak, de egyedül nem tudott kinyitni, visszatért oda Brinkkel.

Együtt már könnyedén átjutottak, és egy teremben egy detonátor mellett megtalálták az idegenek teljes életkristály készletét. Brink rögtön magához vett belőlük annyit, amennyit csak elbírt, és Low is elvitt pár darabot, bár ő nem szándékozott használni, legalábbis emberen nem. Viszont eszébe jutott egy a tenger mellett lejátszódott jelenet, amire a múzeum felé figyelt fel: Egy hatalmas lény egyszercsak kinyúlt a vízből, elkapta az ott legelésző békés teknősszerűséget, melyből pár pillanat múlva már csak csontok maradtak. Ez még önmagában nem foglalkoztatta volna különösebben, de megpillantott egy barlangnyílást is a víz alatt, és meg akarta tudni mi lehet odabent.

Kiment a partra és egy már megkövesedett, de jó állapotban lévő csonthalom alapján helyre tette a most elpusztult teknős csontjait, de mielőtt még fölélesztette volna a kristállyal, a bordái közé helyezte a detonátort is. Mikor aztán a vízikígyó rávetette magát a teknősre, abban aktiválódott a szerkezet, és hatalmas robbanás következett be. Most már szabad volt az út. Csakhogy mikor Low épp közölni akarta Brinkkel, hogy leúszik a barlangba meglepődve tapasztalta, hogy a kutató eltűnt, és nem válaszol a kommunikátor hívására sem. Nem tehetett mást, vállat vont, aztán egy fejessel a vízbe ugrott.

Odabent még egy pálcát és egy fémlapot talált. Ezeket magához véve visszatért a bázisra, hogy kinyissa az új ajtót is.

Újabb metróút, majd egy kis séta után egy ajtó előtt találta magát, aminek a nyitószerkezetét ebben a pillanatban lopta el egy kis szőrös lény. Ezt vissza kellett szerezni, ezért Low az itt található csövekből egy csapdát állított össze, majd csali híján ő maga kergette bele a lényt a kalitkába. Mivel azt akarta megtudni, hogy hol lehet a patkány fészke, rátette a karperecet, aztán szabadon engedte. A kereső segítségével már nem volt nehéz dolog előkeríteni a nyitógombot, és kinyitni az ajtót.

Az ajtó mögött egy csillagvizsgáló (és egy újabb pálca) volt. Némi kísérletezés után Low rájött, hogy az itt található jogarak segítségével a plafonon lévő lyukon át alkotott hologrammbolygókat tudja mozgatni. Eszébe jutott a kép, amit a múzeumban látott: „A kis hold napfogyatkozást idéz elő a nagy holddal". Fogalma sem volt, van-e valami értelme a dolognak, de azért megpróbálta ezt beállítani.

Miután végzett vele, még egy kis mászkálás után – melynek eredményeként egy kék fémrúdhoz jutott – ismét visszatért a bázisra. Előzőleg már sikerült kinyitnia egy ajtót a múzeumban talált pálcával, de valamilyen okból ott nem akart megérkezni a metró a hívásra. Úgy gondolta, ennek az lehet az oka, amit egy üvegkupolában lévő kristálykonzolnál látott, vagyis az, hogy az egyik kristály „élettelen" volt. Megpróbálkozott vele, hogy a nála lévő tárgyakat az egyik lyukba illessze a konzolon, de ez nem járt sikerrel, aztán a csillagvizsgálónál talált kék rudat végül mégis sikerült belehelyezni. Erre még két másik rúd emelkedett ki a többi lyukból. Ezek ki-be tologatásával nagy nehezen sikerült életet lehelnie a sötét kristályba is.

Most már minden metró működött, és az összes pálcával nyitható ajtó nyitva vont. Az egyik ajtó egy térképszobába vezetett, ahol a rudak kombinációját a térképen beállítva egy-egy képet láthatott a kívánt helyszínekről. Így jött rá, hogy a kriptában, ahová a másik metróval juthat el, van egy titkos járat is.

Megpróbálkozott a terem átkutatásával, de túl sötét volt odabent ahhoz, hogy rendesen lásson. Eszébe jutott a generátortól hozott kis fényforrás. Berakta a falon egy lyukba, mire az egész terem fénybe borult. Így már könnyebben észrevette azt a lépőkövet, ami a tetőnyílást nyitotta. A gond csak az volt, hogy ezt valamivel le kellett nyomni, különben a tető rögtön bezáródott. Észrevette, hogy a planetáriumi csapdától hozott

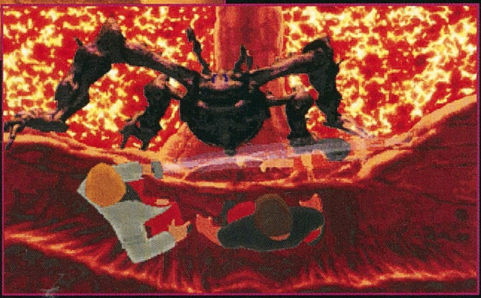
fémrúddal pont ki tudja ékelni a kapcsolót. Csakhogy még most sem történt semmi sem.

Kiment már a szabadba megnézni, hátha kint talál valami gépet, észre is vett egy lencsét, amit félig eltakart egy földhányás. Mikor ezt letisztogatta, a napfogyatkozás felől gond nélkül a fókuszpontba eshetett a fény, rajta keresztül pedig a kriptába, ahol félrehúzódott egy padlólemez és a mélyből egy kőtömb emelkedett ki.

A kőtömb egy lift volt és egy romos alagútba vezetett. Az alagút végén egy ajtó látszott, de mikor Low meg akarta közelíteni, egy életkristály esett a falból a földre, majd széttörve tartalma az ott heverő csontokra folyt. A csontok egyszerre megmozdultak, és rövidesen egy hatalmas „kutya" állt a helyükön a fogait vicsorgatva. „Ügyes – gondolta Low. – Így aztán a haláluk után is hűségesek maradhatnak a kutyulik. Hm, kutyulik... Van itt egy másik csontkupac is, miért csak az egyiket élesztették fel? Lehet, hogy egymást sem szeretik a kis drágák? Na, lássuk csak." Ezzel előhúzott a zsebéből egy másik kristályt, és a falhoz vágta. Pontosan az történt, amire számított. A két fenevad egymásnak rontott és egymást marcangolva magukra döntötték a fél falat. De az ajtó még mindig nem nyílt ki.

Kiderült, hogy a mellette lévő nyílásba kell helyezni a legelőször talált sárga pálcát. Az ajtó kinyílt, láthatóvá téve egy keskeny utat, ami egy piramishoz vezetett. A piramis áttetsző falán át egy idegen körvonalai látszódtak halványan, de a pálcával ehhez is hozzá lehetett férni. A lény halott volt. Halott, míg Low egy kristállyal föl nem ébresztette.

Sokat persze nem ért el vele, mivel egy szót sem értettek egymás beszédéből. Mégis fontos felfedezés volt. Low úgy gondolta, erről feltétlenül tudnia kell Robbinsnak is.



Felhívta a lányt a kommunikátoron, épp időben ahhoz, hogy még hallja, amint Maggie felsikolt és rövid dulakodás után minden elhallgat.

Innentől kezdve az események felgyorsulnak, és különös fordulatokat vesznek. Sajnos, mivel mint már említettem, szeretnék még pár szót szólni, itt most meg kell szakítanom a leírást, de azért még néhány tippet adok.

– Brink segítségét kérve Maggie kiszabadítására az megtagadja tőlünk, de megzsarolhatjuk, ha el tudjuk távolítani a kristályai közeléből, és ellopjuk tőle azokat.

– A szörnyet, aki barátnőnket elrabolta, egy barlangban találjuk meg, ahol „az izgalom hatására szinte a falak is izzadnak".

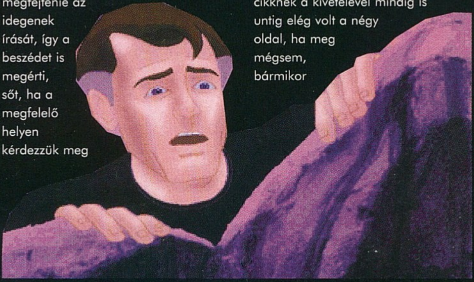
– Mivel Maggie-nek sikerült megfejtenie az idegenek írását, így a beszédet is megérti, sőt, ha a megfelelő helyen kérdezzük meg róla, a nálunk lévő táblát is el tudja olvasni.

– Ha összegyűjtünk négy fémlapot, bejuthatunk a főkontroll terembe, ahol a gépezetnek hiányzik egy darabja. Ennek hollétéről talán érdemes megkérdezni az idegent.

– Ha megvan minden darabja a gépezetnek, és Brinktől is megszereztük amit elvett tőlünk, már csak be kell állítani mind az öt fényhidat a megfelelő állásba. (Hm. Lehet, hogy az egyiket meg is kell javítani?)

Nos, azt hiszen ennyi elég lesz a végigjátszáshoz, lássuk, mit is akartam mondani az előbb. Nos, csak azt szeretném bejelenteni, hogy abbahagyom a játékleírások készítését. Nem tudom, hányan lesznek azok, akiknek ez jelenteni fog valamit, nem tudom lesz-e egyáltalán olyan, akit zavarni fog, mivel eddig sem tudtam, tetszik-e az olvasóimnak, amit írok. Nem is gondoltam rá egész mostanáig, hogy esetleg be kéne ezt jelentem, most is főként azért teszem, hogy önmagamat kényszerítsem elhatározásom betartására.

Sok oka van annak, hogy ezt a döntést meghoztam, sokat gondolkoztam rajta. Nem az vezetett ide, hogy kevésnek találtam az oldalszámot, mivel ennek az egy cikknek a kivételével mindig is untig elég volt a négy oldal, ha meg mégsem, bármikor



kaphattam még egy-két oldalt. Az már nagyobb baj volt, hogy a cikkeim egyre szürkébbek lettek, egyre kevesebbet tudtam kihozni önmagamból, nem voltak már igazán egyedi ötleteim.

Persze az is szerepet játszott, hogy megismerkedtem Bettivel, és az eddigi futó kapcsolataimtól eltérően ezt most komolyan veszem. Szeretnék minél többet vele lenni, minél tovább vele maradni, de ha nem hagyom abba a számítógépezést, ezt sem tehetem meg.

Ugyanis kölyökkorom óta – hat éves voltam mikor kezdtem, majdnem másfél évtizede – szinte kizárólag csak a számítógépezéssel foglakoztam, és ezt annyira komolyan vettem, hogy minden szabadidőmet (sőt még annál is többet) erre fordítottam. Nem érdekelt semmi más, nem is értettem semmi máshoz, de még csak nem is gondoltam, hogy bármi mással foglalkoznom kéne, jól elvoltam az én kis külön világomban. Mióta pedig a GURU-ba beszálltam, tényleg nem jutott semmi másra időm vagy energiám.

Aztán mikor észrevettem, hogy a cikkeim elég hosszú ideje ahelyett, hogy javulnának, egyre csak romlanak, föl kellett tennem magamnak a kérdést: Ha ebben sem leszek már jó, akkor mit fogok csinálni? Így hát elhatároztam, hogy kiveszek egy pár éves „tanulmányi szabadságot" és körülnézek, mihez is kezdhetnék.

De kezdek nagyon érzelgős, nyálas szövegeket nyomatni, és joggal kérdezhetitek: „Nade mégis, mi közöm van nekem ehhez?", ezért inkább csak elköszönök, mielőtt még visszatérnék az utóbbi néhány sorhoz és egy laza mozdulattal kitörölném az egészet. Hát akkor, visz' lát!

Created By DL Rainbird

PC GURU

95%

Elég ha csak annyit mondok LucasArts-Spielberg koprodukció

MANÓKA-LAND

Egy olyan kedves és hasznos programot tartok a kezemben, melyet kifejezetten az általános iskolák alsó tagozatosainak készítettek. A Manóka-Land játékos képességfejlesztő oktatóprogram kisiskolásoknak. A feladatokat gyerekek „vezetik", méghozzá magyarul.

Az ötvenhárom helyszínen nyolc témakör anyagában játszhatnak a kisiskolások manóbarátaikkal. Az egyes témakörök egy-egy történetet dolgoznak fel, melyek befejezéséhez szükséges az összes feladat megoldása. Az iskola, a mesterségek, a lakóhelyünk, a család, a közlekedés, az anyagok, az idő és az időjárás feldolgozása is maximálisan alkalmazkodik a gyerekek életkori sajátosságaihoz. A színes, vidám rajzok, a zene és a gyerekhangok mind-mind felkeltik a gyerekek érdeklődését. A megunhatatlanság biztosítékaként az egyes feladatokban újrajátszáskor változtatások jelennek meg. Egyszóval a Manóka-Land igyekszik minden igényt kielégíteni.

A CD anyaga tulajdonképpen az 1. és 2. osztályos környezetismeret tananyagot dolgozza fel játékos formában. A kiadó által megjelentetett tankönyvvel együtt használva hatékony ismeretszerző eszköz kerül a gyerekek kezébe. Kár, hogy jellemzően nincs minden családban egy 486DX-40 (8 MB RAM)! Az iskolákban pedig igazán akkor lenne hasznosítható, ha legalább két gyerekre jutna egy ilyen gép a tanuláshoz. Persze a magyarországi helyzet nem csökkenti a CD értékeit és a kezdeményezés igazán becsülendő. Csak reménykedhetünk abban, hogy mind több kisgyerekhez eljut!

Lily

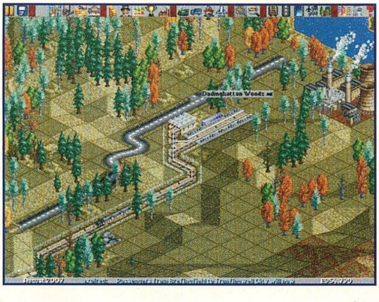
TRANSPORT TYCOON DELUXE

A Transport Tycoon „feldobott" változata végre igyekszik kiküszöbölni az első verzió hibáit és negatívumait. Ennek legkevésbé fontos, ám annál szemgyönyörködtetőbb megnyilvánulása a grafikus szettek megjelenése. Immáron négy típusú világban játszhatunk; hagyományos, hegyvidéki, trópusi éghajlaton és játékországban! A különféle típusoknak megfelelően változnak az ipari épületek, de végülis a lényeg ugyanaz, legyen akár gyémánt bányáról, gyümölcsültetvényről, elemtelepről vagy kólakutakról szó: a nyersanyagokat a feldolgozási helyekre, majd a fogyasztókhoz kell szállítani.

A külcsínynél jóval lényegesebb beltartalom is előnyére változott, szerencsére. Megjelentek új lehetőségek. Például lehet a részvényekkel is variálni, ami egy új teret nyit a gazdasági vonalon. A repülők és hajók végre nem csupán utasokat, levelet és egy-két féle árut szállíthatnak. Megjelentek a helikopter leszállók, melyek kisebb helyigényük és hatékonyságuk miatt nagyon hasznosak, főleg a szubvencióknál jönnek jól. Talán néhányunknak nem utolsó szempont a Network játék lehetősége sem. És végül a lényeg: több állomást és járművet üzemeltethetünk, úgyhogy vetélytársainknak reménye sem lehet a lealázásunkra! Ha már említettem őket, nemárt tudni, hogy a nehézségi fokozat megemelésével egy-két igen kemény és intelligens vetélytárssal lepheted meg magad. Akinek mindez kevés, generáljon magának kedvére új világokat (esetleg lepje meg vele barátait vagy ellenségeit).

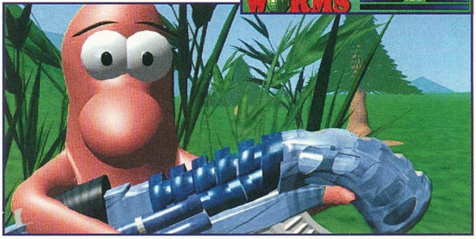
Igen, a TT Deluxe-t már bátran merem ajánlani mindenkinek.

Lily



WORMS

Megjelent az új számítógépes idiotizmus. Ez a Worms! A Dumb és Dumber két hülyéjével ellentétben itt akár 16 is garázdálkodhat a képernyőn. És nem Jim Carrey idétlen arcvágásait nézhetjük végig, hanem a többi csúszkáló férget kell pokolra küldeni, ibolyát szagoltatni a sajátjainkkal. Ami már helyből nem másfél órányi szórakozást sejtet, hanem annak a sokszorosát. A játék a Bomb (Tanks War) és az unásig ismert Lemmings tökéletes keveréke. Mivel a Bomb nagy hátránya volt, hogy nem lehetett a tankokat mozgatni, a Lemmingsből pedig a „kemény" akció hiányzott, mind a kettő játék unalmassá vált rövidebb-hosszabb idő után. MOST AZONBAN ITT A NAGY VISSZATÉRÉS!! Mozgás, akció, nagy fegyverválaszték, olyan grafika, hogy mind a tíz ujjunkat megnyaljuk utána, móka, kacagás, stb...



Ezek teszik ezt a játékot megunhatatlanná! Az alapötlet azt hiszem már látszik. A férgek meg azért lettek a főszereplők, mert ennél képtelenebb ötletük nem volt a programozóknak. A játékban a feladat, hogy a 4-es csoportokba szerveződött férgek kiirtsák a többi férget. Összesen 4 csapat indulhat. Érdemes minél hosszabb, többrétegű terepet választani, mert egyébként túl hamar lemegy a játék (a 12 féle körüli háttérre a gép 4 billiónyi pályát tud kreálni-generálni). A fegyverek sorrendben: páncélököl, célkövető rakéta, gránát, bombaköteg, kétcsövű puska, UZI, „tüzes ütés", „sárkánylabda", dinamit, akna, légitámadás és teleport.

Az eszközök: lángvágó, légkalapács, falmászókötél, bungee, gerenda, kamikáze, lökés, körkihagyás, feladás. A bombaköteggel egy halom bombát szórhatunk megadott távolságra (akár saját emberre is), a tüzes ütéssel pár lépésnyivel arrébb üthetjük, aki mellé odaállunk. A dinamitot és az aknát az ellenfél mellé kell tenni, aztán igyekezni minél messzebb, a légitámadással pedig egy körülbelül hüvelykujjnyi területet bombázhatunk darabokra. Az eszközök közül a falmászókötél és a kamikáze használható legjobban. A kamikáze-vel pedig fél képernyőt repülhetünk vízszintesen, közben mindent és mindenkit felrobbantva és ellökve, aztán mi is felrobbanunk, a falmászást pedig egy rövid space nyomás után bármeddig csinálhatjuk. Egy férget úgy ölhetünk meg, ha 0 energiára irtjuk, a vízbe verjük-lőjük, vagy eltüntetjük a képernyőről. Még érdemes odafigyelni a képernyőre szállingózó csomagokra, amikben vagy újratöltést, vagy bonus fegyvert kaphatunk (banánbomba – a fél képernyőt ledarálja; birka – mi adjuk meg hol robbanjon fel a képernyőn ugrálás közben).

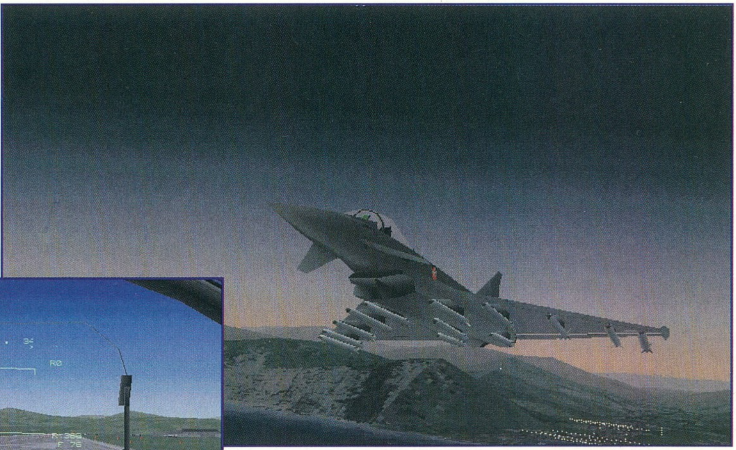
Nagyjából ennyi elég is a játékról. A program zenéje és a hangjai is illenek a képernyő idiotizmusához, úgyhogy ez a játék a maga szintjén a tökély (az animációk még egy kis pluszt adnak hozzá). Pár embernek volt eddig csak az a véleménye, hogy elég gyenge, de rájuk nem kell hallgatni. A lényeg, hogy nyomatni kell!

Andrej

EuroFighter 2000

A jövő repülőgépe

DID
CD-s, 486DX2/66, 8MB RAM, 12MB HD, SVGA, MOUSE, DOS 5.0 SB comp.



Ezek az oroszok képtelenek nyugton maradni! Az elmúlt évtizedben egymást váltogatták az állam élén a szélsőséges csoportok, mígnem a belső viszályból kiemelkedett egy, az egykori Szovjetunió méltóságának

A sokáig European Fighter Aircraft néven futó program gyökerei a MRCA avagy Tornado kifejlesztésére alakult Panavia projectig nyúlnak vissza.

visszaállítására törekvő, egységes ultra-nacionalista front. Legújabb erőfitogtatásunk színtere az Európát az észak-amerikai kontinenssel összekötő tengeri utánpótlási vonalak biztosítása szempontjából kritikus Norvégia lett, ahol a Hideg-háború végét követő leépítések, valamint a dél-szláv válságban rendezésének szövődményeiben megtépázott NATO egyre nehezebben áll ellen a nyomasztó túlerő fenyegetésének.

TRONDHEIM FELETT...

2000 méter magasságban a borús nemzetközi helyzet ellenére is tündöklően kék az ég. A teljesen körbefonó plexi-buborék védelméből elégedetten figyelem az alattam kanyargó fjord kopár sziklafalait. Bármerre is pillantok, varázslatos látvány tárul elém, melyet most az egyszer nem foszlathat szét a szárnyak alól kitüremkedő S225-ösök dárdaszerű, zöld nyúlványai. Az elmúlt napok eseményeire visszagondolva ritkaságba menő pillanat, de kivételesen nem bánom, hogy a pilonok most üresek. Keletnek fordulva lassan csökkentvén a magasságot, mígnem mélyrepülésben száguldok a békésen fodrozódó víztükör felett. Néhány másodperc erejéig, enyhe mozdulatokkal korrigálva, tisztelettudóan követem az ezeréves bazalt csatorna helyenként összeszűkülő, majd kiszélesedve hirtelen irányt változtató vonulatát, aztán megunván eme természet formálta ügyességi pálya izgalmát, egy lomha bal kanyarral dél-nyugatnak veszem az irányt.

Nehezen tudom megosztani figyelmemet az altiméter ugráló számjegyei és az elsuhanó ezerszínű táj lélegzetelállító váltakozása között, mely a hóhatár elérését követően vakító fehér fátyolba burkolózva tölti be a látóhatárt. Egy zöldelő fennsíkra lecsapván, észrevétlenül lépek át a hangsebesség birodalmába és rövid száguldást követően megpillantom az előttem tornyosuló 2286m magas Snøhetta hófedte csúcsát. Ámulattal teli tekintettel, a kieresztett törzsféklapoktól egyre csökkenő sebességgel kerülöm meg a hegyet, miközben elégedetten érintem meg a robotpilótát aktiváló kapcsolót. Vétek lenne most a botkormánnyal bíbelődni, hiszen ehhez fogható fantasztikus látványban repüléseim során még nem volt részem.

Már a pilótafülke megpillantásakor sejtettem, hogy egy rendhagyó felszállásnak nézek elébe. A gép életre keltét jelentő halk zúgás hallatán izgatott bizsergés futott végig gerincemen, mely egyre csak fokozódott a kigurulás alatt, hogy végül egy artikulátlan, ámde lelkes üvöltésben tetőzzön, az utánégetők tomboló ereje alatt kerékfékjeinek nekifeszülő masina láttán.

KÉPERNYŐN A III. GENERÁCIÓ

Mielőtt azonban végleg bizonyossággá válna azon sejtésetek, miszerint a fenti gondolatok csakis egy speed mámorban szárnyaló, a végletekig elvont, repülés mániákus elméjéből származhattak, egyetlen kérésemnek tegyetek eleget:

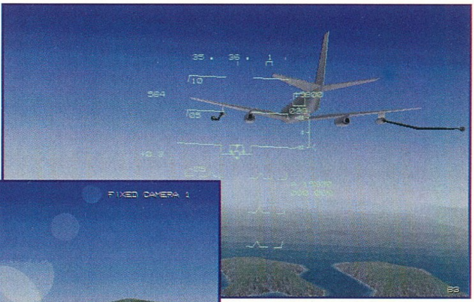
Próbáljátok ki! Ha pedig elnyerte tetszésetek, akkor a közeljövőben magyar fordításban megjelenő gépkönyvből a legprofibb légiharc taktikákat is elsajátíthatjátok.

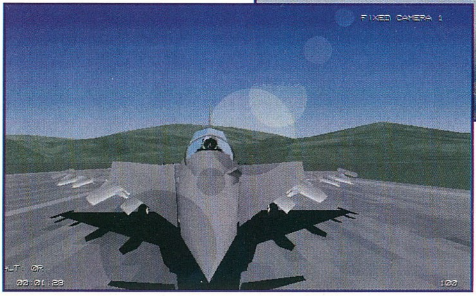
Bár a grafika elemzésével felesleges részletesebben foglalkozni, hiszen a gyakran fotorealisztikus képek (640x480) magukért beszélnek, képtelen vagyok megállni, hogy ne tegyek említést a külső nézeteknél tapasztalható lencse becsillanásokról, vagy éppen az utánégetés lángcsóvái mögött vibráló forró levegő roppant életszerű látványáról. Most kezdhetjük megérteni a rendhagyó hadszíntérválasztás mögött rejlő logikát, hiszen Norvégia fjordok, gleccserek és mocsarak tagolta topográfiája csodás lehetőségeket rejteget.

A programozók legapróbb részletek iránti figyelmét dicsérik a joystick mozdulatokra harmonikusan reagáló kormány felületek, a harci sérülés esetén láthatóan roncsolódott sárkány elemek, vagy az éjszakát egyetlen pillanatra nappali világossággal eltöltő bomba robbanások. A katapultálás után érdemes megtekinteni az ernyő végén lógó – végre nem 2D-s! – pilótát, aki előnytelen pozícióból indulva akár véres pépkén kenődhet el egy sziklafalon.

A MESTERI „WARGEN"

Rég elmúlt azon időszak, mikor egy gyors vektor rutin elegendő volt egy szimulátor mennybemeneteléhez. Meglehetősen egysíkúvá válna repülésünk, ha nem tenné azt változatossá, a napjainkra egyre fejlődő színvonalú mesterséges intelligencia. Az eseményeket elemzését négy, egymástól független hierarchiai szinten végző Wargen pedig a jelenlegi csúcsot képviseli, hiszen egy 400.000 km kiterjedésű területen koordinálja 2000 felszíni alakulat, 500 hajóegység, ill. 1000 harcigép tevékenységét. A taktikai forrásmunkákra épülő rendszer adaptív képességének következtében arra is fel kell készülnünk, hogy esetenként egy-egy elhamarkodott döntésünknek a vártnál súlyosabb következményeivel kell szembenéznünk. Tehát ne provokáljuk a semleges gépeket sem, mert a következő berepülés alkalmával már néhány AMRAAM formájában érkezik a forró fogadtatás.





MINDENT A PILÓTÁÉRT

Vajon mi a teendő egy olyan esetben, ha van egy briliáns több-feladatú vadászgépem, melyet a pechemre azonban csak egyetlen – természetéből fakadóan véges képességű – pilóta irányítására bízhatok. Valószínűleg mindent elkövetnék a rutinszerű tevékenység automatizálására, az emberre háruló feladatok csökkentésére.

Szó se róla, az EF2000 esetében a tervezők valóban jelentős lépéseket tettek a tehermentesítés érdekében, azonban ennek sikeressége nem teljesen egyértelmű.

Van tehát egy abszolút „fly by wire" irányítási rendszerű gép, melynél megszűnnek a G túlterhelés miatti eszméletvesztés okozta balesetek, hiszen lehetetlen „túlhúzni" a kritikus értéten. Csak a téglalapban kell tartani a -o- jelet, hogy örökre elkerüljük a földbe fúródást, a futóművek automatikusan behúzódnak 300 kts felett, és nem kell többé rettegni sunyi átesésektől sem. A villámgyors processzorok végzik az irány korrekciót és választják ki a legjobb védekezés formáját. Már a HUD veszett figyelése is a múlté. Immár minden repülési adat a sisakrostélyra kivetítve jelenik meg. Eltűntek az analóg műszerek és ha sikerült ösztönszinten elsajátítani a robotpilóta négy üzemmódját, több figyelem szentelhető az egyéb műszerekre is.

A 3. generációs ECR-90 doppler lokátor határozottan kellemes segítőtárs. Bár állásszögének változtatása manuálisan történik, komplex érzékeléseit áttekinthető formában jeleníti meg és célkövetés esetén a távolság változásával a felbontás is automatikusan változik. Az eddig kipróbált rendszerekkel ellentétben 6!!! célpont szimultán követését, ill. HUD-on (sisakon) való megjelenítését teszi lehetővé, melyeket veszélyességi tényezők (általában közelség) alapján előnyben részesít. Kiváló ötletnek találtam a rakéták effektív hatósugarának, ill. a célpont viszonyított helyzetének egyidejű megjelenítését.

Sajnos rosszabb minőségű CRT-k esetén (320x200) olvashatatlanná válik a „Shoot" felirat.

1982: Felvetődik egy elsősorban védelmi feladatra optimalizált, helyét a XXI. század hadszínterein is megálló, korszerű vadászgép szükségességének gondolata, melynek létrehozása a PANAVIA kooperációs keretein belül történne. A két másik résztvevő – Németország és Olaszország – kiválását követően, Nagy-britannia továbbra is kitart a program mellett és immár saját erőforrásaiból finanszírozza a tervet melynek első fázisa a új elképzelések tesztelését szolgáló Experimental Aircraft Program lett.

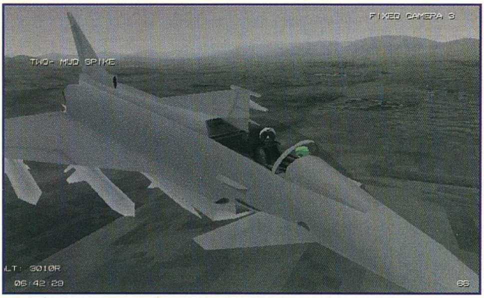
A hajtóművek és más rendszerek állapotának ellenőrzése sem megterhelő feladat, azonban a póttartályok aktuális tartalmát egyértelműen egy műszer sem jelöli.

Tehát a rendszerek szinte tökéletesek! Csupán az a gond, hogy az éles bevetések során a siker legbiztosabb záloga a plusz egy pár segítő EMBERI kéz!

Azonban ne feledjük, régen letűnt a magányos hősök kora! Napjainkban a csapatmunka nyújtja a túlélésre a legjobb esélyt. Tehát sokat könnyíthetünk szorult helyzetünkön, ha ésszerűen használjuk az adóvevőt és kötelékünk többi egységének is delegálunk feladatokat.

LOPAKODÓ RAKÉTÁK

Fegyverterhelés tekintetében a „kicsi" EF2000 bizony megszégyeníti lényegesen nagyobb amerikai vetélytársait. Összesen 13 db felfüggesztési pont került kialakításra



a gépen, melyek kompatibilitást élveznek a NATO tagállamokban rendszeresített „intelligens" fegyverek legújabb generációjával.

A már jól ismert AMRAAM és Sidewinder mellett két új rakéta típussal bővült a L-L fegyverek skálája. Bár S-225 LRAAM gyökerei az ósdi Skyflash-hoz nyúlnak vissza, gyakorlatilag egy teljesen új, füstnélküli hajtóműve és speciális EM sugárzás-elnyelő burkolata miatt különösen nehezen észlelhető rakétáról van szó, melynek aktív radar önrávezetése 100km távolságig

A BAe készíti el az első angol egy- (P.02), ill. kétszemélyes (P.03) gépet, melyek közül az utóbbi egyben az első EJ200.200 meghajtású példány lesz. Az olaszok kísérleteit fogja szolgálni a helyi építésű P.04, míg a P.05 – az őt követő P.06-osal egyetemben – immár teljes avionikai felszereltséggel fog repülni. A P.07 lesz a második tréner változat, a P.08 elnevezés pedig már az első széria gépet fogja jelölni.

biztosít „fire & forget" alkalmazást. Igaz ilyenkor nem árt – utánégetéssel – max. sebességre gyorsítani az indítás előtt! Egyetlen hibája az, hogy soha nincs belőle elegendő!

A fenti „távolsági" monstrummal ellentétben, heves fordulóharcra tervezték a IIR keresőfejű, bármely szögből támadni képes AIM-132 ASRAAM-ot. Az akár 30G-s manővereket is elviselő rakéta, a Harrier sugárirány változtató szerkezete továbbfejlesztésével létrehozott rendszernek köszönheti kiemelkedő fordulékonyságát, mely a pilóta sisakjába szerelt célzóberendezéssel összekötve lehetővé teszi az EF2000 mögött cirkáló gépek elleni direkt indítást is.

A L-F fegyverzetek terén nem történt különösebb változás, ezért alkalmazásuk lényegében megegyezik a TORNADO-val repült bevetések során elsajátított mozdulatokkal. Kivételt képez ez alól a hajók elleni SEA EAGLE rakéta, melynek indítása előtt aktiválni kell a különleges tengeri célfelderítő lokátor üzemmódot. A MAVERICK használatát erősen korlátozza az a tény, hogy a célzás kizárólag az MFD-n történhet. A 226 kg-s GBU-12 és 453Kg-s GBU-16 lézeres rávezetésű bombák felfüggesztésénél pedig -az AMRAAM terhelés rovására- a gépre automatikusan felkerül a TIALD konténer.

NÉHÁNY ÚJABB RÖVIDÍTÉS

TWS, AWACS, RWR, ECM. Látszólag semmitmondó betű kombinációk, melyeket a szimulátorok hőskorában esetenként csupán pár ????-lel méltattak a szárnyaikat akkoriban éppen csak próbálgató írók. Nem többek ezek az amerikai fegyvereserőknél oly divatos rövidítés-mánia termékeinél, melyek sok más – hasonlóan értéktelen – kifejezés társaságában az elmúlt évek során lassan belopták magukat mindennapi szókincsünkbe. Bár borzongva hallgatjuk miként dobálóznak – a valós jelentés felől csekély elképzeléssel bíró – cimboráink, a már egészen magyarosan hangzó „szavakkal" egy-egy hihetetlen „repülő élmény" izgatott felelevenítése alkalmával, lehetséges hogy mi sem vagyunk sokkal különbek náluk. Hiszen belül leplezetlen önelégültséggel nyugtázzuk, hogy ezeket mi már olyan, de olyan régen ismerjük.

Az EF2000 jóvoltából pedig ismét bővíthetjük lexikális tudásunkat.

Joint Surveillance and Target Attack Radar System (.): Az Öböl-háború során debütáló repülőgép-fedélzeti felderítő berendezés, mely feladatát tekintve gyakorlatilag a már jól ismert AWACS kiegészítéseként, a felszíni csapatmozgások figyelemmel kísérését teszi lehetővé. Az általában

1992: A négy ország hadügyminiszterei meghatározzák a gép hadrendbe állításának időpontját. A RAF 2000-ben, a Luftwaffe 2002-ben veheti át az első szériagépeket. Az EFA ekkor kapja az EF2000 nevet.

Boeing E9-esekre (767) telepített rendszer a JTIDS fontos komponensét képezi, ezért egy ilyen gép elvesztésének kedvezőtlen kihatásai lesznek a hadművelet kimenetelét illetően.

Joint Tactical Information Distribution System (J): Egy korszerű, nagy hatótávolságú, fázisvezérelt radar gyakran ellensúlyozhatatlan fölényt jelenthet egy „rövidlátó" ellenféllel szemben. Azonban az ECR-90 folyamatos működtetése legalább annyira tartja titokba a gép helyzetét az ellenfél EW érzékelői előtt, mint ha reflektor fényben pompázva, teljes forszázzsal repkednénk egy holdvilágos éjszakán.

A Fleet Defender bevetései során már kipróbálhattunk egy bizonyos ASW-27 elnevezésű berendezést, mely a légtérben tartózkodó Hawkeye AEW lokátora által észlelt adatokat jelenítette meg a deaktivált radarral cirkáló F-14-esek CRT-jein, mesterségesen kiterjesztve a vadászgépek érzékelőinek határait.

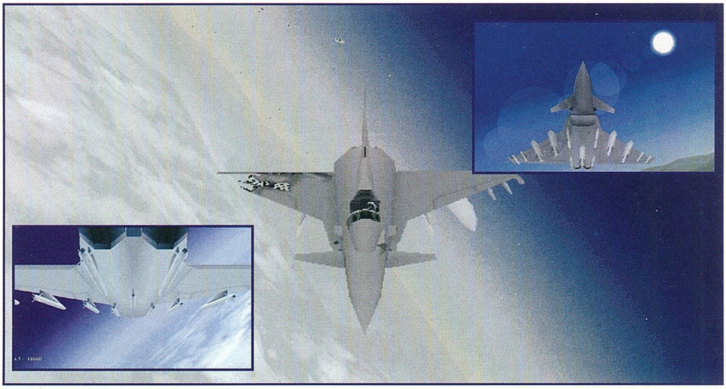
Ezen koncepció továbbfejlesztéseként látott napvilágot a messzemenően részletesebb adatok biztosítására képes JTIDS, mely feldolgozza majd miután áttekinthető képé integrálta, a vadászgépek pilótafülkéjébe továbbítja a hadszíntéren tartózkodó aktív szenzoroktól származó érzékeléseket. A rendszer felbecsülhetetlen értékét az adja, hogy immár a komplex harci helyzetről képes „real-time" átfogó képet biztosítani. A radarunkat akár be sem kell kapcsolni!

Működésének kritériuma, a megfelelő felderítő platformokkal fennálló folyamatos összeköttetés, ezért egy AWACS vagy JSTARS elvesztése a többi kötelék részleges „vakságát" idézheti elő.

Defensive Aids Sub-System (D): A pilótafülkében, minden kétséget kizáróan a L-L vagy F-L rakéta indítását jelző sípolás hallatán hág csúcspontjára a feszültség. A pilóta ilyenkor leginkább hajlamos a kapkodásra, az elhamarkodott döntések végrehajtására. Pedig a termik-gömbök gyors kiégési idejéből fakadóan döntő fontosságú azok legkedvezőbb pillanatban történő szórása.

Az oly kritikus önvédelmi feladatok automatizálása tett erőfeszítések eredménye a DASS, mely – bár ha nem is jelent 100% biztonságot – sok szempontból megkönnyíti a pilóta életét.

A szárnyvégek áramvonalas gondoláiban elhelyezett, meglehetősen kompakt rendszer



magában foglalja az RWR, IRWR és lézer besugárzás érzékelőket, az automata IFF transzpondert, az „flare" és „chaff" szórókat, valamint a legveszélyesebbnek ítélt sugárforrásra önmagától rá álló és azt zavaró berendezéseket is. Az elektronika az észlelet jeleket azonnal összeveti a mintatárában előzetesen eltároltakkal, lehetővé téve a fenyegetés fajtájának pontos beazonosítását.
A DASS hat felszíni, ill. légi veszélyforrás egyidejű elemzésén és prioritizálásán túl, a gépet követő szenzorok képernyőjén megjelenő fiktív érzékelések generálására is képes. Ha pedig el akarjuk kerülni, a lebukást egy „lopakodó" támadás során, az ECM rendszert akár manuálisra is állíthatjuk (E).

Infra Red Search and Track (num 5): Az orosz vadászgépek legújabb generációjának orrán kivétel nélkül megtalálható egy bizonyos gömbszerű berendezés. Ezt a nyugati típusokról mindmáig hiányzó okosság, passzív célkövetése révén meglepetésszerű támadásokat tesz lehetővé.

Az EF2000 törzsének bal oldalán található, 170°-os szögtartományban forgatható szenzor három lényeges funkciót tölt be. Kiválóan alkalmas 30 mérföldön belüli célpontok észrevétlen követésére, a képalkotó IIR keresőfejű rakéta kiválasztása esetén megkönnyíti a gép beazonosítását, az ECR-90 aktív zavarása során pedig friss adatokkal látja el a célzó rendszert.

Bár az EF2000 nem sorolható azonos kategóriába az F-22 vagy F-117-vel, a derékszögek minimalizálásával és korszerű szénszálas kompozit anyagok felhasználásával a gép radar-keresztmetszetét sikerült 2 m² alá csökkenteni. Így ezen érték kedvezőbb az orosz típusok legújabb generációjának paramétereinél.

1994: Több éves csúszást követően, a bajorországi Manching repterének kifutójáról emelkedik a levegőbe a nyolc darabosra tervezett proto-széria első gépe (P.01). A nevezetes dátum március 27. A szerencsés berepülő pilóta pedig a Luftwaffe Peter Weger-je lett.

Thermal Imaging and Laser Designation System (T): A CNN Öböl-háborús tudósításait követően, a Tornado-ban már használhattuk az akkor még két ember közreműködését igénylő célbesugárzó rendszert. Az EF2000 azonban már ennek a '94 óta rendszerben lévő – Jaguárokon tesztelt – kibővített képességű változatát hordja a törzse alatt.

HA TÍZ UJJ MÁR KEVÉS...

Évekkel ezelőtt egy angol nyelvű folyóiratot lapozgatván akadt meg szemem azon az enyhén szarkasztikus firkálmányon, mely egy számítógépes szimulátor-rajongót volt hivatva kifigurázni. A vonzónak legnagyobb jóindulattal sem nevezhető, gépe előtt – természetellenesen görnyedt pózban – ülő figura, feszülten koncentrálva próbálta megosztani figyelmét a monitoron zajló események és szemüvegének jellegzetesen szögletes lencséin folyamatosan változó, zöld számsorok között.

Bár jobb kezének ujjai – a hüvelykujj kivételével – teljesen egybeforrtak, ezen torzulás a hihetetlenül futurisztikus botkormány heves rángatásakor rendkívül hasznosnak bizonyult. Különben is, a bal kéz kompenzálta eme hiányosságot, mert hiszen ezen végtag sem volt hétköznapinak nevezhető! A kissé megnyúlt karhoz tartozó rendkívül kiszélesedett kézfej szinte teljesen lefedte a billentyűzetet. Az ebből szerteágazó 15 ujj pedig – bár csekély esztétikai élményt képviselt – lehetővé tette még a leglehetetlenebb ALT+CTRL+SHIFT+Q kombináció azonnali elérését is.

Bevallom akkor én is elmosolyodtam az erős túlzásai ellenére találó karikatúrán, melyről később kiderült, hogy egy elfogult D&D kalandor alkotása volt. Arra viszont nem gondolhattam, hogy az illető minden bizonnyal mágusi képességekkel rendelkezett és műve egyben prófécia is volt a jövőre nézve.

Az első, programozható gombokkal kombinált botkormányt és gázkart összekapcsoló Flight Control System megjelenésekor kárörvendően gondoltam arra, hogy íme egy újabb méregdrága mütyür, melyet azonnal be fog szerezni egyik, már számos ortopéd – és kellően használhatatlan – botkormányt megvásárló, de bukásain vajmi keveset okuló barátom. Azonban be kell ismernem, hogy napjainkra, az egyre korszerűbb repülés szimulátorok megjelenésével az én fejemben is egyre gyakrabban megfordul egy efféle rendszerre való továbbfejlesztés gondolata. Bár már egy átlagos throttle-control-lal felszerelt joy is hatalmas könnyebbséget jelent, a leghathatósabb érvet mégis a billentyűzet kombinációk számának drámai növekedése szolgáltatja.

A kor kívánalmainak megfelelően, az EF2000 is támogatja az összes elterjedt FCS rendszert és a VFX sisak csatlakoztatására is biztosít lehetőséget. (Bár ez a jelenlegi sebességet nézve feltételezhetően majd csak a 150Mhz feletti Pentiumokon lesz igazán élvezhető.) Az igazi megpróbáltatás a hagyományos joy-osokra vár, hiszen a programban nem kevesebb mint 68 szimpla, 21 SHIFT-elve, 17 CTRL-os, ill. 13 ALT-tal aktiválható funkció került definiálásra, mely egy-egy eseménydúsabb bevetés során nagyobb igénybevételnek teszi ki az ujj ízületeket, mint egy Chopin zongoraverseny. De még ha sikerül is felülkerekedni a konstans keyboard püfölés kényelmetlenségén, rá kell döbbennünk, hogy a virtuális pilótafülke biztosította hatékony, vizuális légtér ellenőrzésről végleg le kell mondanunk. És lám, máris a 22-es csapdájában találtuk magunkat, hiszen az egyszerűbb szimulátorok már „nem adják meg", viszont egy FCS beszerzésének anyagi vonzatai pedig nehezen követhetőek. Fejünk felett eközben Damoklész kardjaként lóg a bölcselet, miszerint „Ki szem elől veszti ellenfelét, elveszíti életét."

Sorell'

PC GURU

98%

A jelenlegi legintelligensebb, legösszetettebb, leglátványosabb és – sajnos – legteljesítmény igényesebb harci szimulátor.

Rebel Assault 2

A három órás mozi!!!

LUCAS ARTS
MSDOS 6.0, 486DX50, 2 CD, VGA, 8MB RAM, 1MB HD, MOUSE, JOY, Ismertebb hangkártyák

Long time ago, in a galaxy far, far away...

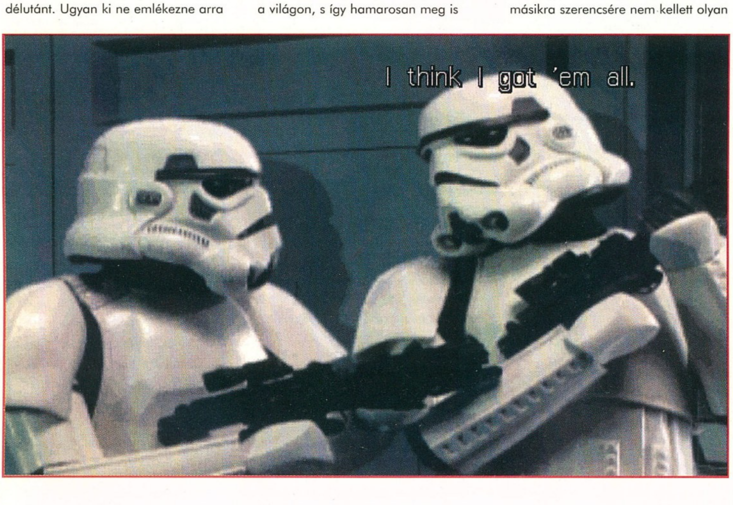
Az egész valamikor a nyolcvanas évek elején kezdődött. A kisfiú alig mert hinni a szemének. Egy szombat délután a szomszéd falu mozijában vetítik AZT a filmet. Most mi lesz? Neki mindenféleképpen meg kell nézni, különben egy világ omlik össze benne. Hosszas könyörgés után a szülői szigor engedett. Őt, az öccsét és még néhány barátját a kisfiú mamája elvitte a moziba. Ez volt az a pillanat, mikor végérvényesen elveszett. A filmet az első másodperctől az utolsóig végigizgulta és soha nem felejtette el azt a délutánt. Ugyan ki ne emlékezne arra a napra, amikor először látta a CSILLAGOK HÁBORÚJÁT.

Elnézést ezért a kis visszaemlékezésért, csak így akartam érzékeltetni, hogy mit is jelent számomra ez a trilógia. Azt hiszem, hogy így még film soha nem hatott rám és a hátralevő életemben nem is fog. Sokan megpróbálták már utánozni, de az eredetit felülmúlni szerintem lehetetlen. A film sikere után indult meg a számítógépes élet a világon, s így hamarosan meg is jelentek az első Star Wars alapú játékok. Szerencsére nem mindenki adhat ki ilyen témájú játékot. Egy jól ismert fejlesztőcsapat elkészített néhány igazán minőségi programot ebben a témában. Igen, ők a LucasArts társaság, akiket gondolom senkinek sem kell bemutatnom. Ők azok, akiknek a játékait mindenki lélegzetvisszafojtva vár.

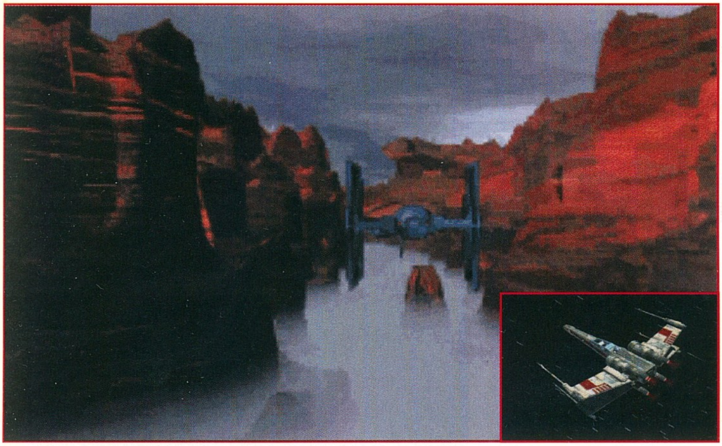
Ebben a számban két ilyen írás is megjelent. Az elsőt Rainbird követte el és a régóta várt Dig-ről szól. A másikra szerencsére nem kellett olyan sokat várni, ezt elég hamar kihozták a gyártók. Igen, ez a Rebel Assault második része. A játékstílus teljesen megegyezik az előzővel, úgyhogy a szimulátor rajongóknak még várniuk kell egy kicsit a Tie Fighter Collector's CD-re.

Ez ugyanolyan lövöldözős játék mint az előző rész, bár a minőségben ismét történt egy hatalmas ugrás. Ez az első olyan produkció, amelyhez George Lucas engedélyezte azt, hogy a trilógián kívüli jeleneteket is leforgassanak. Meg is csinálták és meg kell mondanom, minőségi filmet készítettek. Igazából nem nagyon szeretem az ilyen „múvi" dolgokat, de azért itt bizony leesett az állam. Hihetetlen, hogy milyen fantasztikus hangulatot tudtak elérni. A filmrészleteket már csak a számítógéppel készített animációk múlták felül.

Gondolom sokakat érdekel, hogy milyen az ideális konfiguráció a játékhoz. Most sem kell csalódni a LucasArts fiúkban, hiszen nem csak Pentiumra optimalizálták a játékukat. Egy sima 486DX50-en 8MB RAM-mal tökéletesen tudtam játszani, bár az igaz, hogy nem a legmagasabb grafikai részletesség mellett. Ez nem is olyan nagy baj, hiszen sok különbséget az ember nem is nagyon vesz észre. Persze azért az erőmű tulajdonosoknak sem kell elkeseredniük. Az ő gépükhöz tartozó minőség is szerepel a választható pontok között.



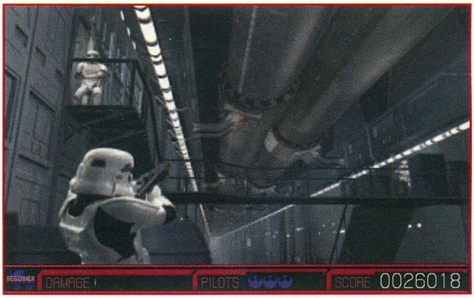
Gondolom még mindenki emlékszik az első rész végére. Egy jól irányzott torpedó véget vetett az első



Halálcsillag pályafutásának. Ez azonban kicsit feldühítette Lord Vader-t és új fegyver után nézett. Meg is találta egy átalakított V38-as képében. Ez a furcsa kinézetű vadász rendelkezik egy egyedülálló tulajdonsággal. Képes olyan pajzsot gerjeszteni maga körül, melynek hatására a közönséges scanner-ek nem tudják fogni a gép kisugárzását. Egy titokzatos bolygón már meg is indult a V38-as sorozatgyártása, így a Lázadóknak nem sok idejük maradt a cselekvésre.

Éppen egy kellemes kis járőrözésen vettünk részt (persze, mint ROOKIE ONE), mikor segélyhívást kaptunk egy rejtélyes szektorból. Egy koréliai szállítóhajó (feltehetően csempész) egy új birodalmi fegyverről beszélt. Sajnos egy berobbanó rohamosztagos megszakította az adást, így oda kellett repülnünk újabb információkért. Ezzel kezdetét is veszi a kálváriánk, melynek során 15 kemény küldetésben kell bizonyítanunk a rátermettségünket és kitartásunkat. Gyengébb idegzetűeknek nem igazán tudom ajánlani a programot, mivel az irányításból adódó kellemetlenségek hamar felőrlik az idegeinket. Persze kellő gyakorlással és jó memóriával át lehet jutni még a legnehezebb részeken is.

15 küldetésben kell részt vennünk, ugyanúgy mint az első részben. Itt aztán repülhetünk egy halom géppel, köztük a legendás speeder bike-kal. Ugye mindenki emlékszik rá a Jedi-ből? A Felkelők gépein kívül még lesz néhány meglepetés is. A harmadik misszióban a híres Millennium Falcon típusú koréliai teherszállító pilótafülkéjébe látogathatunk el. Ez már nem lesz kispályás küldetés, mint az sem amikor standard Tie Fighter-rel kell életveszélyes kanyonok között szlalomoznunk. A lövöldözős részek egyik fajtája már ismerős lehet az előző részből, annyi különbség azonban akad, hogy most már fedezékbe is bújhatunk a lézersugarak elől. A másik típus pedig egyenesen a Dark Forces-ből lett importálva, egy kis infravörös fénnyel fűszerezve.



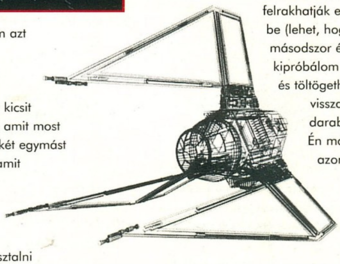
A zene, mint minden Star Wars produkcióban, most is félelmetesen jó. Remélem John Williams remekműve még jó néhány számítógépes játékban fel fog csendülni. Egyetlen dolog volt ami viszont nem igazán sikerült. Ez pedig az irányítás. Nem azt mondom, hogy lehetetlen megcsinálni a pályákat, de egy kicsit túlzásnak tartom amit most csináltak. Nincs két egymást követő misszió, amit ugyanazzal az irányítással meg lehetne csinálni.

Ajánlatos kitapasztalni mivel tudjuk a legkönnyebben végigvinni a kívánt pályát. Az űrbeli lövöldözésnél nekem például az egér a megfelelő eszköz. A speeder bike-os pályát viszont csak joystick-kal tudtam teljesíteni.

Az abszolút tehetségteleneket egy beépített cheat editor várja, mely segítségével a legvadabb dolgokat is előhozhatjuk. Gondolok itt arra, hogy a lézerek mekkorát sebezzenek és mennyire dobjon meg minket egy ütközés. Ennek a csalásnak azonban ára is van, mivel elég látványos képsorokról fog lemaradni az aki használja.

Meglepve tapasztaltam, hogy már a LucasArts-ot is elérte a Windows mánia. Szerencsére ők azért meghagyták a választási lehetőséget. Érdekes módon elfért mindkét verzió a korongokon, így nem kényszerítenek senkit sem a Win 95 alkalmazására.

A végére hagytam még egy apró negatívumot. Sajnos elég hamar meg lehet csinálni a játékot. Kár volt ennyi nehézségi szintet belerakni, mivel ez nem az a típusú program, ahol mindenféleképpen szükségét érzi valaki, hogy a legnehezebb fokozaton végigjátssza (mint pl. a Tie Fighter Is a Panzer General). Persze a mazohisták nekiláthatnak és felrakhatják expert-be (lehet, hogy másodszor én is kipróbálom így), és töltögethetik vissza egy darabig. Én most is azon a véleményen vagyok, mint az X-Wing megjelenésekor. Legyen a játék eleje könnyű és csak a végefelé durvuljon el a dolog. Így nem megy el mindenki kedve az elején, de aki végignyomja a programot, az sem marad dicsőség nélkül.



A cikk hangvételéből kitűnik, hogy egy kicsit elfogult vagyok a játékkal, de ezt félretéve is csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szereti a Csillagok Háborúját és a folytatásait.

Mocsy

PC GURU

94%

Az űr eposz második része immár két CD-n. Mozirajongók előnyben.

Mission Critical

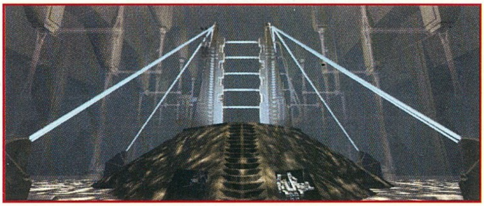
Nesze neked ENSZ...

VIRGIN
LEGEND ENTERTAINMENT
CD-s, MS DOS 5.0, 486/33, 8MB RAM, 24MB HD, EGÉR, Soundblaster

A Legend Entertainment jó pár kalandjátékot jelentetett meg az elmúlt pár évben, de néhány kivételtől eltekintve egyikük sem dobogtatta meg igazán az ember szívét. A grafikára ugyan mindig kínosan ügyeltek a fejlesztők, de valami mégis mindig hiányzott ezekből az alkotásokból. Nem meglepő tehát, hogy kezdetben a Mission Critical-t is fenntartásokkal kezeltem, ezúttal azonban szerencsére hatalmasat tévedtem!

A program ugyanis fantasztikus! A grafika ezúttal is fenomenális, nem beszélve a hangeffektekről, melyek ennél kristály tisztábbak már nem is lehetnének (a hangulata kábé olyan, mint amikor a néhai Amigás Alien Breed-ben egy női hang bemondta, hogy „Intec System"...). Van benne egy adag (nem túl sok) nagyon jó minőségű movie nagy nevekkel (Michael Dorn – Star Trek), néhány elképesztő SVGA animáció, de mindenek előtt egy félelmetesen jó kalandrész. Nem túl bonyolult, nem túl egyszerű, szerintem pont el van találva. A történet ugyancsak nagyon jó (sokkal összetettebb, mint amit az elkövetkező négy oldalon sikerült felvázolnom), a beépített stratégiai harcrendszer pedig kis körítéssel szerintem önmagában is kiadható lenne. A zenéről (General Midi-n) ugyancsak ódákat lehetne zengeni, de szinte nincs is olyan része a programnak, ami különösebb kívánnivalókat hagyna maga után. Én valami ilyesminek képzelek el egy remek kalandjátékot 1995-ben, mely maximálisan kihasználja a „multimédiás" lehetőségeket!

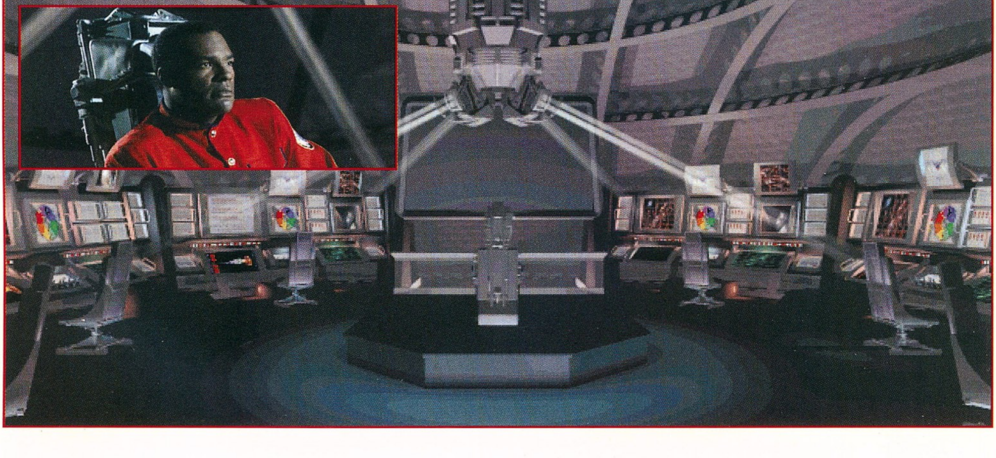
A történetben több szálon lehet haladni, bár mindenképpen van egy fővonal, amitől nem nagyon lehet

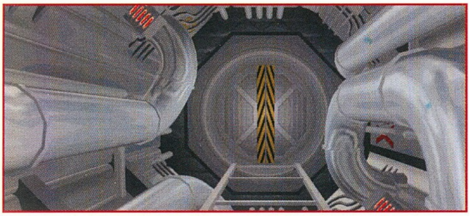


eltérni. A következő pár oldalon nem részleteztem minden lépést, mert ekkor a PC Guru felét megtölthettem volna ezzel a cikkel (Bird meg beköltözött volna a másik felébe a Dig-gel...). Az intrót érdemes mindenkinek legalább háromszor végignézni, hogy minden részlet tiszta legyen. E nélkül ugyanis meglehetősen kaotikus lesz a sztori eleje...

A USS LEXINGTON FEDÉLZETÉN

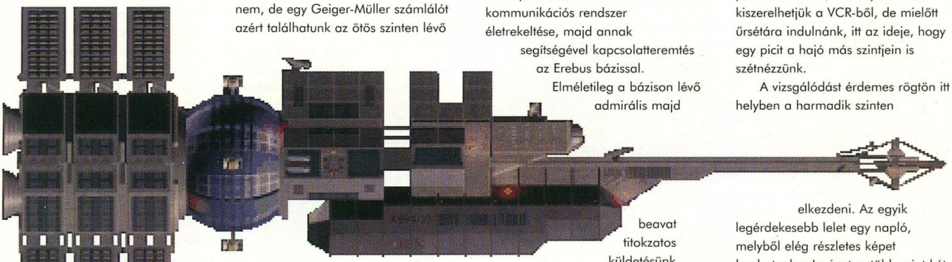
Egyedül vagyunk tehát a hajón, ráadásul fogalmunk sincs róla, hogy mi történhetett. Az egyetlen támpont a kapitány levele, pontosabban a konferenciaterem kivetítőernyőjén megtekinthető üzenet, melyet még Tran parancsnok rögzített számunkra a Lexington elhagyása előtt. A tényleges küldetésünkről ugyan nem esik szó benne, de az mindenesetre egyértelmű, hogy elsőként a hajót kell újra működőképes állapotba hozni. Legfontosabb feladatunk a reaktorok hűtésének kialakítása, ellenkező esetben igen hamar radioaktív szemét lehet belőlünk. Miután ezzel végeztünk, a központi computert kell újraélesztenünk, mely sajnos az





elszenvedett sérülések következtében ugyancsak megsérült. Igaz, a hajó minden szintjén elhelyeztek egy másodlagos számítógéprendszert, ezek azonban nem állnak egymással kapcsolatban, így használatuk mindössze az adott szintre korlátozódik. Mindezek tetejében a második szinten (ahol jelenleg is tartózkodunk) szivárgást észlelnek a biztonsági berendezések, így hiába a Tran által előzékenyen rendelkezésünkre bocsátott liftkártya, a veszélyforrás megszüntetéséig nem használhatjuk a felvonót. Van tehát bőven tennivalónk, de mindenek előtt a léket kell valahogy befoltoznunk.

A kapitány szobájából magunkhoz vett naplóból (majdnem) minden fontos tiszti kabin belépőkódját megtudhatjuk, és így hamar fellelhető a hajótesten keletkezett lyuk pontos helye. Az ilyen problémákra rendszeresített „lékelhárító" csomagok egyébként minden szinten a folyosói számítógép-terminál fölött keresendők, bár remélhetőleg többször már nem lesz rájuk szükség. Miután a computer feloldotta a „vesztegzárat", indulhatunk a reaktorokhoz. Sajnos a keletkezett sérülés a hajtóműveknél jóval komolyabb, mint azt eredetileg gondolhattuk volna, így a radioaktív szivárgás miatt a lift – hasonlóan a második szinten látott biztonsági előírások miatt – nem hajlandó a gépházig elvinni bennünket. Az egyetlen lehetséges út az irányító központhoz a többé-kevésbé sérült reaktor-kábeleken vezet keresztül, ezen végigmenni azonban megfelelő védőfelszerelés nélkül egyenlő az öngyilkossággal. Védőruhát ugyan nem, de egy Geiger-Müller számlálót azért találhatunk az ötös szinten lévő tudományos laborban, és ez már elegendő ahhoz, hogy átsegítsen a kritikus részeken.



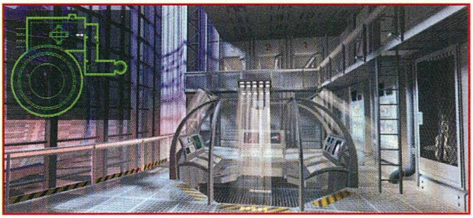
A USS LEXINGTON

A reaktorszinten sajnos kénytelenek vagyunk manuálisan beállítani a hajtómű hűtését, mivel az erre szolgáló rendszerek totálisan felmondták a szolgálatot. Ehhez előbb ki kell nyitni a kettes számot viselő tartály csapját, majd a hűtőfolyadékot úgy átengedni a rendszeren, hogy az mind a túlmelegedett reaktoron, mind pedig a hűtőrendszeren átfolyva visszatérjen az eredeti tartályba. Az így kialakított „körforgalom" már megfelelően biztosítani tudja a reaktor hűtését, így ezt a problémát megoldottuk. Mielőtt távoznánk a gépházból, az egyik közeli szekrényből vegyünk magunkhoz egy vészhelyzetek esetére otthagyott hegesztőberendezést.

A következő megoldásra váró probléma a központi agy felélesztése. Az ötödik szintre telepített vezérlőterem bejáratát pechünkre a computer karbantartásáért felelős tiszt egy kóddal látta el, így ezen egyelőre nehéz lenne keresztülvergődni. A legénységi nyilvántartóból azért kiderül, hogy merre kell keresgélnünk, azaz irány a harmadik szint, pontosabban Hideki Miura kabinja. Az asztalon fekvő tetemes forráslista lefuttatása a Pi számot eredményezi, és mivel Hideki láthatólag nagyon vonzódott ehhez a számhoz (a nyaklánca is erre utal), nem kizárt (sőt, igen valószínű), hogy a gépterem ajtajának is ezt a kódot adta. Az elképzelésünk bejött, odabent pedig PC-s tapasztalatainkból kiindulva nincs más hátra, mint egy jó kis „hard reset". A központi computer szerencsésen magára talál a bootolás után és azonnal lejátssza Tran jó előre beígért második üzenetét.

Újabb feladatunk a kommunikációs rendszer életrekeltése, majd annak segítségével kapcsolatteremtés az Erebus bázissal. Elméletileg a bázison lévő admirális majd beavat titokzatos küldetésünk mibenlétébe, sőt, remélhetőleg hasznos tanácsokkal is tud szolgálni a végrehajtást illetően. Természetesen a Tachion antennának is kijutott az áldásból a csata során, ráadásul a javítási munkák elvégzéséhez még a Lexington felszínére is ki kell majd másznunk. A két tönkrement modul egyikét megtalálhatjuk a második szint raktárhelyiségében, a másikért viszont le kell mennünk a harmadik szint étkezőjébe, itt van ugyanis a holovetítőbe beleépítve. Mielőtt szétbarmolnánk a berendezést, érdemes legalább egyszer bekapcsolni és végignézni, hogy miért is háborúznak a Földön valójában. A két szembenálló társaság a UN (igen, ez az ENSZ, csak most kivételesen a „rosszfiúkat" játsszák) és az úgynevezett Alliance (ezen az oldalon vagyunk mi is). A konfliktus okát az képezi, hogy az ENSZ elképzelései szerint a korlátlan és szabályozatlan technikai fejlődés előbb-utóbb az emberiség vesztét fogja okozni. Az ENSZ tagországai közül kivált néhány állam ellenben az „inkább a halál, mintsem a szabadság elvesztése" elvet vallja, azaz szerintük az élethez hozzátartozik a megállíthatatlan fejlődés is. A kezdeti ellentétek hamarosan nyílt, fegyveres konfliktusokhoz vezettek a két tábor képviselői között, és habár a háború immáron több mint 20 éve zajlik, egyelőre még igen messzinek tűnik a befejezés. Nos, visszatérve eredeti problémánkhoz, a hiányzó modult kiszerelhetjük a VCR-ből, de mielőtt űrsétára indulnánk, itt az ideje, hogy egy picit a hajó más szintjein is szétnézzünk.

A vizsgálódást érdemes rögtön itt helyben a harmadik szinten elkezdeni. Az egyik legérdekesebb lelet egy napló, melyből elég részletes képet kaphatunk a Lexington több mint két hónapig tartó útjának részleteiről. A legénységnek láthatólag fogalma sem volt a hajó küldetéséről, mindössze különböző találgatásokról olvashatunk. Ugyancsak ebből a naplóból értesülhetünk az új hadműveleti tiszt furcsa viselkedéséről, melynek alapján a szerző véleménye szerint James Poole egyértelműen ENSZ kém. A hajón Poole egyedül a kommunikációs tiszttel – Falconnal – került közelebbi kapcsolatba, bár igazából senki sem értette, hogy miért pont vele. A férfi kabinjában mindenesetre a legszembeötlőbb tárgy a Jericho kicsinyített mása, egy olyasféle makett, amit a konferenciateremben is láthattunk. Komolyabban



szemügyre véve úgy tűnik, mintha belül üreges lenne, csak a megfelelő eszköz hiányzik a kibontásához. Ez az eszköz nem más, mint a hatodik szint egyik raktárában a földön fekvő „ultimate multitool", minden kalandjátékos legnagyobb álma.

A makett valóban fontos dolgokat rejtett magában, többek között bebizonyosodott, hogy Poole tényleg ellenséges ügynök, ráadásul egy bombát is elrejtett a hajón (egyelőre fogalmunk sincs róla, hogy hol). A visszaszámlálást leállító kulcson kívül találunk még egy speciális „retina-emuláló" berendezést is, ami tökéletesen alkalmas a tudományos tiszt kabinjában lévő páncélszekrény biztonsági zárjának átverésére. A széfben elhelyezett szerkezetek és a kísérő dokumentáció ha lehet még izgalmasabbak, mint eddigi felfedezéseink. A „Top Secret" jelzéssel ellátott dossziéban egy új, kísérleti fegyver leírását olvashatjuk végig. A „HYPE" rendszer lényege, hogy egy speciális szérum befecskendezésével a kezelő agyát össze lehet kapcsolni a számítógéppel, és így megtöbbszörözhető a fegyver eredeti hatásfoka. Az egyetlen szépséghiba, hogy a kezelő a szérum beadását követően pár napon belül meghal...

Nos, egyelőre emiatt még ne fájjon a fejünk, inkább foglalkozzunk újra a tönkrement antennával. A dokkoknál találhatunk szkafandert, oxigén gyanánt pedig jó lesz a hegesztőberendezés egyik palackja. A szükséges javítások elvégzése után irány a kommunikációs központ, ahol a Tran által elárult kód (Melissa) beütése után elkezdhetjük az Erebus állomás keresését. Az egész művelet lényege, hogy az űrben keringő különböző műholdakat összekapcsolva úgy tudjunk kapcsolatot teremteni az említett bázissal, hogy azt az ENSZ erők meg ne neszeljék. Ha elég ügyesek vagyunk, hat-nyolc ugrásból elérhetjük az állomást, és kisvártatva a hőn áhított kontaktus is létrejön.

Decker admirális ugyan kezdetben elég zárkózottan viselkedik, de miután meghallja, hogy mi is történt valójában, rögtön közlékenyebbé válik. Elmondja, hogy Lexington uticélja a Persephone nevű bolygó volt, melyen egy pár hónappal ezelőtt visszatért kutatószonda

detektorai hatalmas fémépítmény észleltek. Az objektum méretei alapján a Szövetség tudósai mindenképpen mesterséges építményre gyanakodtak, így azonnal útnak indították a Jericho kutatóhajót a jelenség kivizsgálására, valamint a Lexingtont kísérőhajó gyanánt. Egy fejlett idegen életforma bebizonyított létezése mindenképpen a Szövetség oldalára fordította volna a háború kimenetelét, mondván mások is a haladás útját választották. A Dharma ugyan elpusztult, de máris négy újabb ENSZ cirkáló közelít a Persephone-hoz, így a Lexington túlélési esélyei jelenlegi pozíciójában egyenlőek a nullával! Az egyetlen potenciális megoldás a Hype rendszer alkalmazása, ezt azonban eddig még sosem tesztelték valós harci körülmények között. Itt a nagy lehetőség, és habár meglehetősen vonakodva, végül Decker admirális is áldását adja a dologra. Ugyancsak megoldásra vár még a leszállóegység problémája, hiszen valahogy a bolygó felszínére is le kell majd jutnunk. Szerencsére ez a kisebb probléma, hiszen a Jericho és a Lexington számítógépei még mindig össze vannak kapcsolva, így korlátozott mértékben a leszállóegységet is tudjuk irányítani. A „Jacob's Ladder" kódszóval bármikor kontaktust teremthetünk az egységgel, de a Lexington fedélzetére csak a hangárból aktiválható vonósugárral hozhatjuk. Miután szerencsésen megérkezett, a jól bevált resettel lekapcsolhatjuk a Jericho-ról, bár meglehetősen sokat kell majd várnunk ahhoz, hogy minden rendszer újra működőképes legyen.

A folyosóra visszaérve a számítógép jelzi, hogy a kettes szinten antianyag bomba jelenlétét észlelte. Rövid keresgélés után elő is kerül őkelme a konferenciateremből. Poole barátunk egészen eredeti módon a hajómakettbe rejtette a bombát, de szerencsére a visszaszámlálást leállítva ez már nem okozhat több fejfájást.

Mivel az űrkomp még mindig „inicializál", foglalkozzunk inkább egy picit ezzel a Hype dologgal. A Lexington védelmét úgynevezett drone-ok látják el (kezdetben 16), melyeket normális körülmények között a computer vezérel. Ezeknek az irányítását vehetjük át a Hype segítségével, de ehhez előbb még végre kell hajtani néhány módosítást a hajó fegyverrendszerein. Minden rendelkezésre álló drone-t (9 db) át kell konfigurálni a Hype rendszernek megfelelően (kód: 180), majd az egész irányítását át kell adni a központi számítógépnek. A széfben talált szerkezetek felhasználásával a Hídon elhelyezett irányítókonzolra kell rákapcsolódnunk, hogy 8 egyre nehezedő tréning pályán elsajátíthassuk a rendszer kezelését. A központi agy csak ezek után hajlandó a drone-ok tényleges irányítását átadni, így jó lesz, ha erre nagyon odafigyelünk. Az esetek nagy részében többszörös túlerővel kell szembeszállnunk, de megfelelő taktika alkalmazásával „könnyedén" legyőzhetjük ellenfeleinket. A három legfontosabb szabály:

1 – Bombázókat csak akkor küldj a csatamezőre, ha az összes ellenséges drone elpusztult

2 – Csoportokba szervezve egységeinket (függetlenül a feladatkörtől) mindig hatékonyabban tudunk tevékenykedni

3 – A drone-ok nem termelődnek újra minden csata előtt...

Az utolsó tréning küldetés sikeres teljesítése után nem sokkal élesben is kipróbálhatjuk tapasztalatainkat, mivel rövidesen megérkezik az első két ENSZ cirkáló. Ők még nem is jelentenek annyira komoly problémát, ellenben a második kettő már igencsak meg fog izzasztani mindenkit. Különösen érdemes az előbb ismertetett lista harmadik pontját az eszünkbe vésni, mivel az utolsó ellenséges hajónál számíthatunk néhány kellemetlen meglepetésre...

Ha elég ügyesek voltunk, akkor sikerült rövid időn belül egy egész ENSZ expedíciós erőt a másvilágra küldeni! Időközben a leszállóegység is befejezte rendszerei tesztelését, így néhány búcsúpillantást követően útra is kelhetünk a Persephone felé...

A PERSEPHONE FELSZÍNÉN

A földetérést szerencsére sikerül különösebb problémák nélkül végrehajtani, már amennyiben egy, az űrkomp által kivájt kb. másfél kilométer hosszú krátert nem tekintünk annak. Az eredmény, azaz a leszállóegység leszakadt felépítményének darabjai akár még hasznosak is lehetnek a számunkra, így a különböző fakkokból összeszedegetett geológiai kutató-felszerelések mellett ezekből sem árt pár darabot magunkkal vinni a felfedezőútra.

A felszínt szinte mindenütt hó borítja, az sem meglepő tehát, hogy a szenzorokon jelzett fémépítmény is a jég foglya. A hegesztőpákának és az anianyag-bombának persze igen nehéz ellenállni, így nem sokkal a megérkezést követően már be is jutottunk a fémszerkezetbe. Egyértelműen mesterséges objektumról van szó, bár az egész meglehetősen kihaltnak és elhagyatottnak tűnik első pillantásra. Rövid séta után egy hatalmas terembe jutunk, mely nagyon úgy néz ki, mintha az egész komplexum

középpontja lenne. Onnan, ahol mi állunk csak a feneketlen mélységet és két keresztirányban elhelyezkedő hidat lehet látni. Természetesen egyik híd se torkollik a mi alagutunkba, így igen komoly tornamutatványokra lesz szükségünk ahhoz, hogy fel tudjunk kerülni az egyikre (hála a seismic probe-nak).

Három folyosó végén különböző trükkökkel összeszedegethetünk 3 tárgyat, majd ezeket a negyedik folyosó végén lévő medencében kell elhelyeznünk. Ez ugyan magában még édeskevés a győzelemhez, a hegesztőberendezés és a magunkkal hozott fémlemezek azonban sokat segíthetnek a megoldásban. Ha mindent jól csináltunk, a medencéből hamarosan egy fantasztikus, önmagát felépíteni képes robot bukkan elő. A robot újabb robotokat készít, így alig pár óra alatt több száz kis elektronikus mechanizmus fog rohangászni a földön. A szerkezetek láthatólag igen keveset törődnek velünk, inkább valami furcsa épület elkészítésén fáradoznak a két folyosó kereszteződésében. Az eredmény egy amolyan teleportféleség, így nem hiszem, hogy különösebben részleteznem kéne a következő lépésünket...

AZ IDEGENEK BOLYGÓJA, AVAGY A FÖLD?

A látvány, ami „materializálódásunk" után fogad bennünket, meglehetősen lesújtó. Mindenütt rom és törmelék, kiégett, szétroncsolódott tankok és robotok borítják a földet, láthatólag ez a világ alulmaradt utolsó csatájában. A legzavaróbb momentum azonban mégis az, hogy mindez nagyon emberinek néz ki. A méretek, a formák mind-mind rendkívül ismerősek, és bizony kétségeink hamar szertefoszlanak, mikor az egyik sarokból egy Los Angeles-i rendszámtábla kerül a kezünkbe. Vajon mi történhetett? Időutazás? A Szövetség elvesztette a háborút? Vagy esetleg nem is az ENSZ volt, aki ilyen szépen helybenhagyta a világot..?..?

Az egyetlen még épnek látszó épület egy fekete torony a távolban, ezt azonban gyalog nagyon nehéz lenne megközelíteni. A ház, ahol magunkhoz tértünk éppen a helyi tehervasút kezelőépülete, és szerencsénkre a rendszer még mindig működőképes. A hegesztőpákával sikerül levágni egy darab vasat amivel már „gyerekjáték" kifeszegetni a konzolokhoz vezető ajtót, alig pár perc múlva tehát már száguldhatunk is az egyik sarokból összeszedett speciális korongon a misztikus torony felé.

A hatalmas tornyot egy szinte még hatalmasabb betonkerítés veszi körül. A tövében pihenő haditechnikai berendezések láttán arra lehet következtetni, hogy itt fulladhatott ki végleg a vesztes fél utolsó lendülete. Egy tank szinte csodával határos módon mégis épen maradt, így miután átmásztunk a kezelők maradványain, egy jól irányzott lövéssel bejáratot gyárthatunk magunknak...

A toronyban ugyanazok a robotok fogadnak, mint amik a Persephone-on felépítették a teleportot. Gond nélkül mozoghatunk az épületen belül, bár nagyon vigyázzunk, mert iszonyú könnyen el lehet keveredni az egyforma termek között. Az egész objektum egy hatszögletű folyosórendszerből áll, és addig kell kóvályogni benne, mígnem egy újabb teleporthoz nem érkezünk.

Ugyanaz az érzés, ugyanaz a látvány, a célállomás azonban mégsem a Persephone. Ez egy másik – idillikusnak kinéző – világ lepkékkel és szarvasokkal, no meg két idegen életformával. A beszélgetés során kiderül, hogy ők második generációs Mesterséges Intelligenciák (elektronikus életformák), de nem azonosak azzal a társasággal, akik létrehozták az állomást a Persephone-n. A berendezés a bolygón egyfajta időgépként funkcionál, így jelenleg is több mint 150 évvel vagyunk a jövőben. A két furcsa lény egyébként mindent tud rólunk és a Lexingtonról, így azt is megtudhatjuk, hogy mi történt azután, hogy elhagytuk a hajót. Az állomást egy ENSZ naszád végérvényesen elpusztította, a Szövetség pedig pár éven belül totálisan elvesztette a háborút. A világot újraegyesítették, de néhány ellenállócsoport ennek ellenére folytatta a betiltott kísérleteket. Az ő munkájuk eredménye az első Mesterséges Intelligencia, amit aztán idővel még több követett. A UN miután megneszelte a dolgot, szabályos irtó hadjáratot rendezett a gépek ellen, de azok hamarosan rájöttek, hogy hogyan is tudnának védekezni. Kitört az újabb háború ezúttal emberek és gépek között, és bizony a gépek hamarosan felülkerekedtek. Az utolsó, vesztes csata színhelyét már mi is láthattuk az előbb...

A földiek a totális vereség küszöbén bevetettek egy borzalmas fegyvert, melynek alkalmazásával nem csak ők, de a közelben lévő több száz csillag is szép lassan el fog pusztulni. Az MI-k nem akarták ezt, hiszen ők a kezdetektől fogva békességben szerettek volna élni az emberekkel.

A körülmények kényszerítették bele őket ebbe a háborúba, és akkoriban semmi reményt sem láttak arra, hogy valaha is feloldódhatna a kialakult ellentét. Ekkor építették az állomást a Persephone-n, hogy esetleg aki megtalálja, a lezajlott események ismeretében képes lesz megváltoztatni a múltat egy jobb jövő reményében.

A szerkezet elméletileg csak információ továbbítására képes, így valójában mi is csak tudati állapotban vagyunk jelen. Nem tudnak bennünket visszaküldeni, legfeljebb az emlékeinket két órával a Dharma érkezése előtt. Két óránk van tehát, hogy a történtek ismeretében a Hype segítségével megmentsük a Lexingtont és legénységét, no meg persze ezáltal a Szövetséget is. A Szövetség győzelmével az ENSZ nem tudná bevetni a végzetes fegyvert, az emberek pedig békességben élhetnének a gépek segítségével. Minden szép lenne és jó, a kérdés csak az, hogy vajon erről sikerül-e meggyőzni a kapitányunkat is...?

Del

PC GURU

89%

Valahogy így kéne kinéznie egy kalandjátéknak 1995-ben.

Screamer vs Destruction Derby

Örömmel jelenthetem be, hogy jelentős színvonalbeli változás következett be a PC-re megjelenő autós játékok fejlesztésében. Hogy miről is van szó? Talán az vesse rám az első követ aki nem ért egyet azzal a kategorikus kijelentésemmel, miszerint a Virgin a Screamer-rel, illetve a Psygnosis a Destruction Derby-vel messze túltett az eddig megjelent hasonló stílusú játékok sokaságán. Ráadásul a dolog szívetmelengető része, hogy itt már a programozásra is odafigyeltek, nem muszáj egy 133-as Pentium processzornak dorombolni a gépünkben ahhoz, hogy élvezhető minőséget kapjunk. A sok jó hír után nézzük meg külön-külön a „csodagyerekeket".

SCREAMER

Emlékszem amikor megjött a Screamer demo verziója, mindenki el volt tőle ájulva. Őszintén szólva én óvatos duhajként álltam a dologhoz, bár nagyon tetszett az egyetlen kipróbálható pálya, nem akartam előre inni a medve bőrére. Szerencsére a teljes verzió nem hogy csalódást nem okozott, de bizonyos szempontból messze felülmúlta a várakozásokat. Gondolok itt a pályák grafikai kidolgozottságára, meg arra hogy még a PSX-hez szokott szemeimnek is gyönyörű látványt mutattak, nem beszélve a háttér iszonyú változatosságáról. Ha egy pillanatra figyelni tudunk száguldás közben, a középkori kastélytól a sífelvonóig, egészen a vidámparkig, szélmalmokig mindent megtalálhatunk, hibátlan

kidolgozásban. Itt megjegyezném, hogy ezek egy része iszonyú lopás, a Sega sikerprogramjából a Daytona-ból, de hát ne legyünk telhetetlenek, jobbtól nem szégyen. Ráadásul a Screamer minden

Boldogak a szelídek, mert övék lesz egyszer a föld. De ne feledjük, hogy a köztes időben az agresszívek elég jól eléldegélnek. Próbáld ki a Total Destruction-t.

PC GURU
89%
Az ECTS egyik sztárprogramja, bár akkor még követők nélkül.

tekintetben megállja a helyét, maximálisan megközelíti a játéktermi, otthoni (konzolos) gépek színvonalát. A játékban hat vagy hét (már nem emlékszem pontosan) egymástól szinte teljesen eltérő pálya található, ha teljesítettük őket feljebb lépünk egy nehézségi szintet. Kezdetben Rookie fokozaton indulunk, innen durvul a dolog, szerencsére fokozatos lépésekkel. Ellenfeleinkről jut eszembe, a program első hibája miszerint az egész mezőny nagyon együtt van. Ez szó szerint sajnos annyit jelent, hogy még az első helyen is elég egy apró hiba ahhoz, hogy hirtelen azt vegyük észre, a pozíció jelző az egyesről a tízesre ugrott. Ez kezdetben a chiken fokozaton nem annyira zavaró, amilyen gyorsan lekerültünk a végére, olyan gyorsan kerülhetünk a mezőny élére is. Később válik dühítővé a dolog, amikor is nehezen megszerzett helyezésünk úszik el pillanatok alatt, a visszaszerzése pedig már nem is lesz olyan könnyű. Egyetlen ellenszere ha a körök számát feltunningoljuk, 10-nél már tetemesebb hátrányt is van időnk ledolgozni. A program gyengéje még a felejthető zene, illetve a meglehetősén sterilre sikeredett „bedumák". Szerencsére annyira nem rosszak, hogy lerontsák a játék hangulatát, de a grafikai tökéletesség mellett, erre is fordíthattak volna megfelelő mennyiségű energiát. Ennél több negatívumot még szúrós szemmel sem igazán találhatunk, nézzük meg hát a PC-n szinte mindig kritikusnak mondható kérdést a sebesség. Nálunk egy DX4/100-ason (16MB RAM) VGA-ban szinte töklétesen futott, SVGA-ban viszont meglehetősen szaggatott, mondhatni élvezhetetlené vált a játék. A dolog érdekessége, hogy Del 120-as Pentium-án (iszonyú konfig mellett) SVGA módban még mindig nem futott tökéletesen, sebaj talán 133-ason ez a probléma is megoldódik. Végső konklúzióként megállapíthatjuk, hogy amíg nem erőltetjük az SVGA-t, addig egy viszonylag szolidabb gépen is nagyszerű élményben lesz részünk, hiszen a játék így is nagyon szép.

DESTRUCTION DERBY

Sokan támadják a számítógépes játékokat, mondván hogy túl sok agresszivitást, brutalitást, vért találhatunk bennük, és ez akarva-akaratlan (főleg a kicsiknél) negatív kihatásokat eredményez. Nem akarom túllihegni a dolgot, mert nálam tapasztaltabb pszihológusok véleménye is merőben eltérő, ennek ellenére az elfogadott nézetek egyike, hogy inkább egy gép előtt vezessük le a felesleges agresszivitásunkat mint az életben. Ha teszem azt kedvünk lenne egy igazi autó törésre, és nem akarjuk az életünket kockáztatni, nem beszélve a horribilis javítási költségekről, elegendő ha beizzítjuk a Psygnosis legújabb játékát, a Destruction Derby-t. A hatás

garantáltan eredeti lesz, a roncs derby minden csinját-binját kitanuljuk mire az elsők közé kerülünk. A program óriási előnye az eredetiség, nem is tudom mikor jelent meg olyan stuff aminek az ötletét ilyen-olyan formában még ne sütötték volna el. Nos a DD szabályai igen egyszerűek, egyetlen cél, hogy a másikat darabokra törjük, lehetőleg úgy hogy jó nagyot pördüljön, mi pedig minimálisan sérüljünk. A grafikát csak dicsérni tudom, közel hasonló minőséget hoztak ki belőle mint az irtózatos cél hardware-rel felvértezett PlayStation-ból. Négy osztályban 20-20 versenyző méri össze az erejét, közülük kell a legjobbnak bizonyulnunk. A küzdelem szezonokra van bontva, egy idény alkalmával hat pályán kerül megrendezésre a roncs derby. Ha kellő mennyiségű pontot gyűjtünk össze, egy osztállyal (division) feljebb jutunk. Maga a játék valami hihetetlen élmény, hála a tökéletes megvalósítások sokaságának. Itt van mindjárt a kamera mozgatása az állítható nézetek, mind hibátlan, nem lassú, nem akadozik, egyszerűen kifogástalan. Az autó mozgása nagyon életszerű , valószínűleg rengeteget tanulmányozták az eredeti roncs derby-ket, hogy a játékban kellő hatást érhessenek el, és hasonló élményekben lehessen részünk. Kezdetben ha belekezdünk a lényegbe és ész nélkül törjük az autókat, semmi perc alatt leamortizálhatjuk a gépezetet. Erről részletesen tájékoztat a jobb sarokban lévő „sérülés-jelző", ha a zöld fények pirosra váltanak, majd elkezdenek villogni, jó ha tudjuk, oda még egy ütés és vége a mókának. A pályák nem túl bonyorultak, néhány kanyar, egy-egy szűk egyenes, esetleg (2-es, 4-es) egymásra merőleges utak, mind direkt a roncs derby-re tervezve. Az igazi csemege azonban mégiscsak az aréna, itt egy hatalmas kör alakú küzdőtérben kell húsz „vadállat" között gyakorolni a túlélést. Nézzünk néhány tippet a versenyre.

TIPP

– Fölesleges elhúznunk a mezőnytől, a program nem díjazza a helyezéseket, ha pedig nincs senki a közelünkben, érdemes megvárni a többieket.

– Az arénában nem tanácsos a tömegben tipródni, próbáljunk a szélén maradni, vigyázzunk, a szembejövő őrültek hamar tönkreteszik a kocsi elejét, ilyenkor ajánlott háttal folytatni a rombolást.

– Szintén az arénában ha jó sok kocsi egy helyen ütközik, érdemes kis gázzal körülöttük kavirgászni, néhány jól irányzott lökéssel a szélén lévőktől sok pontot begyűjthetünk.

– A kereszteződéses pályákon nem igazán van követhető taktika, full gázzal előre, a szerencse eldönt mindent, a fantasztikus élmény pedig kárpótol mindenért.

– Megfelelő helyen meglökve a vetélytársakat 360 fokos pördülést érhetünk el, ennek kemény tíz pont a jutalma.

– Soha ne törjük ész nélkül a kocsit, bár kezdetben jó móka, semmi értelme szemtől szembe ütközni, ugyanígy nem ajánlott oldalról pont középen telibekapni a másikat, ugyanis csak a forgatásért ad pontot a program.

Papíron lehetetlen visszaadni azt az élményt amit a Destruction Derby játék közben nyújt. Hibát gyakorlatilag nem tudok találni benne, persze ha valakinek eredendően nem tetszik, azon nem lehet segíteni. Nincs más hátra mint, hogy örüljünk ennek a két nagyszerű játéknak és reméljük, hogy ösztönzőleg fognak hatni a közeljövőben megjelenő játékok minőségére.

(Végezetül szeretném ajánlani azoknak a DD-t, akik mostanában élőben is kipróbáltak valami hasonlót, szerencsére komolyabb baj nélkül: Maricának és Bearnak.)

Csongor the Shoebaron

PC GURU
92%
Egy igazi meglepetés a Psygnosis-tól, egyszerűen fantasztikus versenyre invitál mindenkit.

Navy Strike

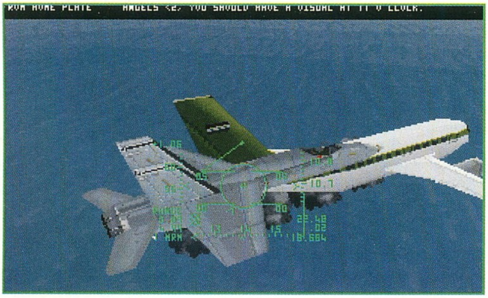
Főparancsnok a pilótafülkében

EMPIRE
CD-s, 486/33, 4MB RAM, 1,5MB HD, SVGA, MOUSE, JOYSTICK, DOS 5.0, Ismertebb hangkártyák

Miről is szól általában egy harci szimulációs játék, akár vadász- vagy bombázógépet, helikoptert, tankot, netán hadihajót irányítunk bennük? A bevetést megelőző eligazításon megkapjuk az elpusztítandó célpontok adatait, aztán odarepülünk (úszunk, hernyótalpalunk) és gyorsan szétlövünk mindent, amit csak lehet. Ha viszonylag épségben megúsztuk, esetleg még visszatérünk a bázisra s ezzel befejeződött a küldetés. Nem mondom, ebben is bőven lehet élvezetet és izgalmat lelni, de azért lássuk be: ez a játéktípus nem készteti agyfacsaró gondolkodásra az embert. Ugyanakkor viszont a gondolkodtató stratégiai programok némelyike túlságosan is elvont, nem eléggé életszerű. Kézenfekvő az ötlet: ötvözni kell a kétféle játék sajátosságait, hogy miközben egy nagyobb katonai egység parancsnokaként stratégiai képességeinket tesszük próbára, azért ne maradjunk le a közvetlen akciókban való részvétel izgalmairól sem. Biztos vagyok benne, hogy ebben a műfajban nagy lehetőségek rejlenek; a nemrég megjelent programok közül ezt bizonyítja például az Accross the Rhine, s ezen írás tárgya, a Navy Strike is.

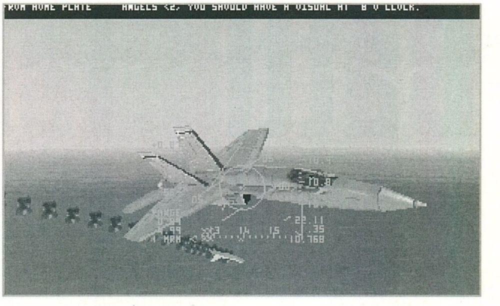
CSAPJUNK ODA!

A harci szimulátorok alkotói hivatásszerűen pesszimisták: a jövőben játszódó programjaikhoz kénytelenek különféle fegyveres konfliktusokat megjósolni. Nincs ez másként ezúttal sem. A Navy Strike eseményei a 2000. évben kezdődnek, színhelyül három térség kínálkozik. Líbiában vegyi fegyvereket fabrikálnak, a Perzsa-öböl mentén Iraknak ismét kuwaiti területekre fáj a foga, a Dél-Kínai-tengeren pedig a kínaiak akarnak rátenyerelni a Spratly-sziget környékére, az ott fellelhető olajkincs miatt. A mi feladatunk a szokásos: be kell járnunk Földünk hajlott hátát, hogy ott vakarjuk, ahol viszket. Szerény útravalóval indulunk, csak egy flottakülönítményt osztanak be alánk. (Ne örüljetek vagy ne aggódjatok: a hajókázással ebben a játékban nem kell foglalkozni.) Tennivalónk a Nimitz anyahajóra telepített repülőegységek irányítása lesz, de a vezérlőteremből bármikor „átnyergelhetünk" valamelyik, már a levegőben lévő gépünkre, hogy belevessük magunkat az élet sűrűjébe.

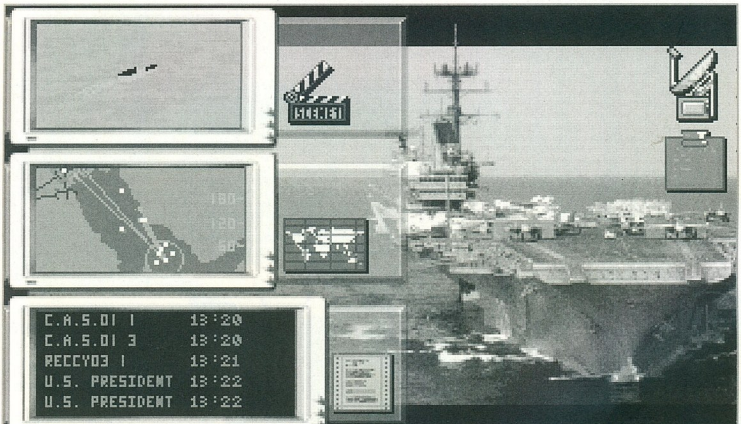


A rendelkezésünkre álló gépeken is meglátszik, hogy a jövőben járunk. Egyikük, az F/A-18/E, a jól ismert Hornet továbbfejlesztett változata. Az elődjéhez képest mintegy negyedrésznyivel megnövelt méretű, de hasonló sebességű gép tekintélyes mennyiségű fegyverzetet hordozhat, ami kiválóan alkalmassá teszi a légi és felszíni célpontok elleni csapások végrehajtására. Az F22N az amerikai légierő legújabb generációs, pár éve kifejlesztett vadászgépének tengerészeti változata. Kiemelkedő tulajdonsága - a „lopakodó" technológia mellett - az utánégető használata nélkül is elérhető szuperszonikus sebesség. Képességeit a felderítő és elfogó feladatoknál kamatoztathatjuk a legjobban. Legszokatlanabb repülőnk az A-X támadógép, amelynek formája leginkább egy lekvárostáskára emlékeztet. A háromszög alakú, függőleges vezérsík nélküli gépet a híres A-6 Intruderek utódjául fejlesztették ki. Mint már a formájából is sejthető, rendkívüli „lopakodó" képességgel bír; nappal a felhőszint fölött, illetve éjszaka a talaj közelében repülve szinte észlelhetetlen az ellenség számára. Páratlanul alkalmas erősen védett felszíni célpontok meglepetésszerű támadására.

Ne rohanjatok a boltba, a fentebb felsorolt ketyerék még nem kaphatóak! A játékban egyébként az ismertetett géptípusok műszerfala és kezelése nem sokban különbözik egymástól, a szimulátorkedvelők hamar kiismerik majd magukat. Kezelőbillentyűből - szokás szerint - annyi van, mint kutyagumi a pesti járdán, ezért most csak egyetlen egyet árulok el: a „P"-vel pauzálhatjuk a játékot. Miután ezt megtettük, lesz rá időnk, hogy a közelünkben kiterítsük a programhoz mellékelt „Key Guide"-ot, és kibogarásszuk belőle azt a funkciót, amelyikre éppen szükségünk van. A gépek irányítása és a légiharc nem túlságosan nehéz a Navy Strike-ban, de a nehézségi szintet állítgathatjuk is a játék főmenüjéből elérhető konfigurációs képernyőn, amely a program működésére vonatkozó opciók mellett egy teljes cheat-listát is tartalmaz. A levegőben való tájékozódást segíti az a számos hasznos és kevésbé hasznos belső és külső nézet is, amelyet a Rowan meghatározott területet mindenféle támadástól). Főparancsnokként a konkrét tennivalókat magunknak kell meghatároznunk, az ellenséges erők tevékenységétől, a különböző információforrásokból származó értesülésektől (hírszerzés, AWACS gépek megfigyelései, sőt még tévéközvetítés is), illetve a felsőbb utasításoktól (amerikai elnök) függően. Szó sincsen a bevezetőben már említett „odamegyek – szétlövöm – visszajövök" szisztémáról! Ennél jóval bonyolultabb a dolgunk. Az események folyamatosan zajlanak, s nekünk azonnal reagálnunk kell az újabb fejleményekre, akárcsak a valóságban. Előfordulhat az is, hogy egy gondosan kitervelt támadásról útközben kell visszarendelnünk a kiküldött gépeket, saját anyahajónk védelmére. (Minthogy a játékban alapvető szerepe van a hírek nyomon követésének, némi angol tudás és/vagy buzgó szótárazás elengedhetetlenül szükséges hozzá.)



pilótaként nem hagyhatjuk figyelmen kívül a felsőbb utasításokat, mert azzal súlyos diplomáciai és katonai konfliktusokat okozhatunk. Ezért például – sok más szimulátortól eltérően – nem szabad rögtön tüzet nyitni minden objektumra, ami megjelenik a látótérben vagy a radarképernyőn. Egy ismeretlen repülőgépet először is azonosítani kell, s ha nekünk nem tetsző irányba halad, akkor a közelében való gyors



fejlesztőgárdája – régi szokását megőrizve – beépített a játékba.

ZŰRÖS AZ ÉLET

Az eddig leírtak akár egy szokványos szimulátorról is szólhatnának. Miben különbözik tehát a Navy Strike a műfaj átlagától? Például abban, hogy a „hadjáratok" nem tagolódnak egymástól mereven elválasztott „küldetésekre". Amikor a helyszínre érkezünk, csak általánosságban ismerjük a feladatot (mondjuk meg kell védenünk egy

A program stratégiai részét a taktikai képernyőről irányíthatjuk. Itt lehetőségünk van meghatározni az egyes bevetésekre az anyahajóról kiküldendő gépek típusát, számát, fegyverzetét, pontos útvonalát, s nem utolsó sorban a feladat típusát, a felderítéstől az elfogáson át a csapásmérésig. S mint már említettem, ha megelégelnénk az „unalmas íróasztal-munkát", bármikor személyesen is átvehetjük bármelyik repülőgép vezetését. Azonban sem parancsnokként, sem

elhúzásokkal, netán figyelmeztető lövésekkel bírhatjuk rá útvonalának megváltoztatására. Lelőni csak külön parancsra szabad, illetve ha egyértelműen támadó szándékot mutat. A Navy Strike erénye, hogy az események alakulása, a feladatok jellege közelebb áll a valósághoz, mint egy szokványos, „küldetés-centrikus" repülőszimulátor esetében. Igaz, hogy – pilótaként játszva – ez az életszerűség néha ismétlődéseket, üresjáratokat is eredményez, de hát az igazi vadászpilóták sem lőnek le

öt-hat ellenséges gépet minden bevetésük során.

MIÉRT CÉDÉS?!

A program akár teljes egészében is winchesterre telepíthető, és így nagyjából 13 MB-ot foglal el. Ami azt jelenti, hogy CD-n kiadni teljesen indokolatlan volt. Másrészt persze úgy is nézhetjük a dolgot, hogy a mostanában megjelenő szimulátor-programokhoz képest csekély terjedelme ellenére, egészen jól sikerült ez a játék, és a működtetéséhez is elegendő egy viszonylag szerényebb „kávédaráló". (Végtére is, nincs szükség hosszú video-bejátszásokra ahhoz, hogy egy játék élvezetes legyen.) Túl sok csicsára persze ne számítsunk. A képfelbontás SVGA – a repülőgépek ábrázolása például kimondottan tetszetős –, de az egész program grafikai kidolgozása eléggé elmarad mondjuk a Navy Fighters Goldétól. (Nem is beszélve a repülés valósághűségéről!) A zenére és a hangeffektusokra nem érdemes sok szót vesztegetni; digitalizált beszéd pedig egyáltalán nincs. A mellékelt néhány gyakorlóküldetés elég hamar megunható, de a teljes játék – a stratégiai résszel együtt – igazán érdekes és szórakoztató.

Gémóver

PC GURU

85%

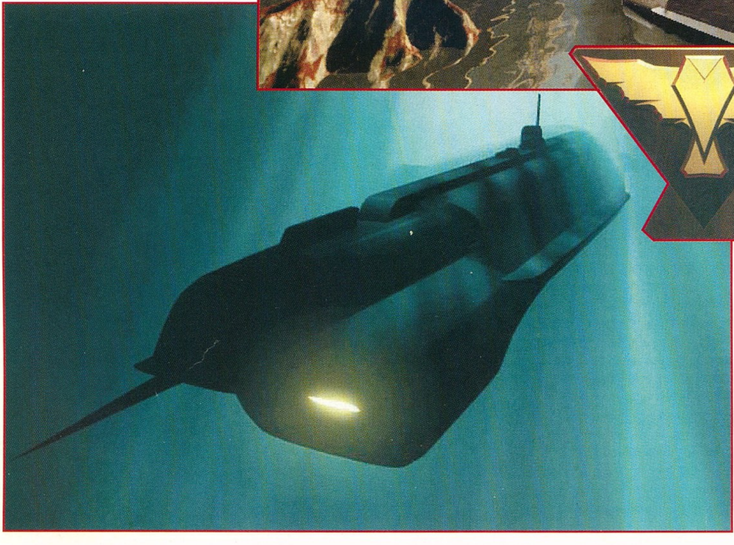
Nagyon ötletes, jól játszható program, de a kidolgozásán még javíthattak volna.

Battle Isle 3

Shadow of the Emperor

BLUE BYTE
WINDOWS '95, 3.1, NT, 486DX33, 8MB RAM, 34MB HD, CD, SVGA, MOUSE

Kevés olyan stratégia játék van, amivel érdemes hónapokat küzdeni. A legtöbb ilyen jellegű program csak az igazán fanatikusoknak okoz örömet. Két játék azonban kivétel ezek alól. Mindkettő harci stratégia, bár különböző történelmi korokban játszódnak. A Panzer General-ról már esett szó többször is, így most azt nem boncolgatnám. A másik az egy elég régóta futó sorozat. A Blue Byte programozói kezdték el a Battle Isle sorozatot. Mind az első, mind a második rész hatalmas siker lett. Erre alapozva készítették el a trilógia harmadik részét, a Shadow of Emperor-t. Rögtön az elején le kell szögeznem, hogy sokkal, de sokkal többet vártam a programtól. Sajnos a készítők itt is elkövették azt a hibát, hogy Windows-ra írták meg a játékot.



Ez még nem is lenne akkora gond, de nem igazán gondoltak a lassabb gépek tulajdonosaira, így a DOS verziót teljesen elhagyták. Ez aztán igen nagy hibának bizonyult. Egy 486 DX50-en szinte csak kínlódik a kezdő stratéga. Elfogadhatatlanul lassan tölti be a különböző küldetéseket a program, de még a legalapvetőbb menüket is csak hosszú másodpercek után hozza elő. Az már azért tényleg röhejes, hogy csak azért, hogy bemenjek a mentésekhez és rögtön ki is lépjek abból a menüből 15 másodpercet kelljen várnom, és nem a CD-t kell szidni, mivel az egészet a HD-ről töltötte.

Csak akkor azt tudnám, hogy mire használja azt a nyolc MB-t RAM-ot.

Tudom jól, hogy a jövő a Pentiumoké, de azért még nem mindenki tart ott. Kezdetben ugye voltak azok a repülőszimulátorok, amelyek tényleg képtelenek voltak erős processzor nélkül rendesen működni. Ezeket aláírom, tényleg szükséges a Pentium. (WC3, U.S. Navy Fighter, Apache Longbow) Aztán jöttek az autóversenyek. A Screamer és a Fatal Racing is elég keményen igényli a P5-öt.

Még ezt is el kell ismernem, mivel láttam a Screamer-t mozgás közben és lenyűgöző látvány. Még Shoebaron is, aki köztudottan nagy ellensége a PC-knek, amióta vett egy Playstation-t, beismerte, hogy ez bizony szebb, mint a Ridge Racer. Az igazsághoz viszont az is hozzátartozik, hogy még egy P100-as gépen is csak 320x200-as felbontásban száguldott igazán jól. Még ezeknél a programoknál is beláttam az elkerülhetetlent.

Az viszont mégis pofátlanság, hogy egy SQ6, egy Entomorph vagy egy Shadow of the Emperor is csak Pentiumos gépen hajlandó megfelelő sebességgel futni. Ráadásul ezekben a programokban nincs semmi, amit már ne csináltak volna meg korábban szebbre és gyorsabbra (és akkor a játszhatóságról még nem is beszéltem). Egy közös azért mindhárom programban van, a Windows. Hiába írják le a SOE press anyagában, hogy a Windows nem lassítja le a program sebességét, ez nem igaz. Mesélje már el nekem valaki, hogy a Battle Isle 2 miért tudott repeszteni egy közepes 486-on és ráadásul csak 4 MB RAM-mal!

A SOE nagy szenzációval beharangozott ablakrendszere sem ér sokat. Nagyfelbontásban nem is nagyon lehet látni a térképen álló egységet. Bár lehet, hogy a készítők egy 19 colos monitort tartanak megfelelőnek ehhez a programhoz. Én azonban rögtön levettem a felbontást 320x200-ra. A sebesség azonban még így is kritikán aluli volt. A csata jeleneteket azonban még így sem tudtam élvezni, ezért rögtön le is kapcsoltam őket.

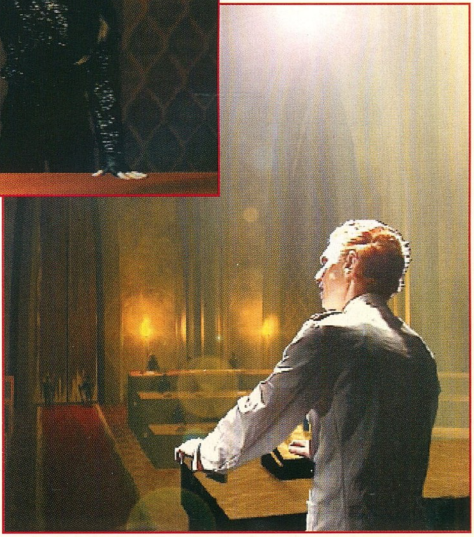
Ennyi rossz után azonban mégis azt kell mondanom, hogy a SOE az idei év egyik legjobb stratégia játéka. Persze ez a megállapítás csak egy 16 MB-tal felszerelt Pentium 90-esre érvényes. Az is nagyon fontos, hogy aki játszik vele az már ismerje a sorozatot. Kezdők nem igazán fogják élvezni, sőt. Tapasztalt Battle Isle-osok azonban hamar bele tudnak feledkezni.

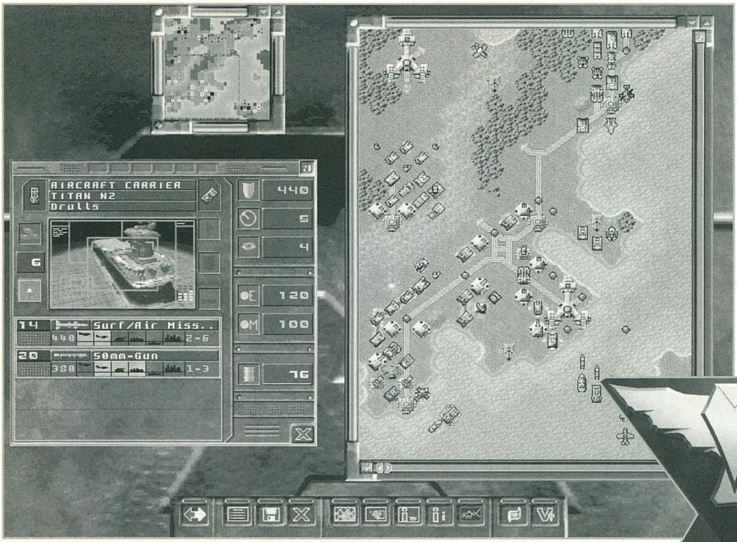
ELŐZMÉNYEK

A Titan Net összeomlása után soha nem látott béke köszöntött Chronos-ra. Val Harris, a Great Strategist vezetésével sikerült az eddig szembenálló feleket kibékíteni. Az ellenségeskedések mindkét oldalon minimalizálódtak és egyre kevesebbet kellett a fegyverekhez nyúlni. Teltek múltak az évek és rendeződni látszódtak a dolgok.

A Nagy Stratéga azonban megöregedett és átadta a hatalmát a fiának, Bennek. Ő azonban nem bizonyult méltó utódnak. Nacionalista magatartásával maga ellen fordította a legyőzött provinciák vezetőit. Közülük a leghangosabb Caro, a Kai tartományok vezére volt. Egy különösen kemény vita után Caro kiviharzott a Parlament épületéből. Éppen útban volt hazafelé, mikor a transzportere lezuhant a legendás Vassius császár nyári rezidenciája mellett. Egy rejtélyes barlangban találkozott a császár tudatával, egy számítógép segítségével.

A császárnak szüksége volt valakire, aki ért a hadviseléshez és képes győzelemre vinni a csapatokat. Persze Caro-t sem kellett sokáig kérlelni, hamar elvállalta ezt a szerepet. Itt kapcsolódunk be mi a történetbe. A Nagy Stratéga fiával, Bennel kell megküzdenünk, de azt hiszem, hogy nem árulok el nagy titkot amikor azt mondom, hogy





maga Val Harris is fel fog tűnni a színen.

Kezdetben csak kis létszámú csapatokkal rendelkezünk, de később már gyárak elfoglalásával növelhetjük az arzenálunkat. Talán a legpozitívabb újítás a SOE-ben az, hogy a megszerzett egységeket át lehet vinni a következő hadszíntérre. Ez persze nem minden egységre vonatkozik, néha a gép valahogy elfeledkezik egy-egy régi egységemről. A szisztémára, ami alapján kiválasztja az átvitelre kerülő egységeket, még nem jöttem rá, de azért a legjobbak mindig ott vannak. Kedvünk szerint nevet is adhatunk kedvenceinknek, így könnyen azonosíthatjuk őket még nagy kavalkádban is.

A BI2-ben a legnagyobb gondom az volt, hogy minden csata elején kezdőkkel indultam. Igaz, hogy volt egy opció, amivel átadhattam az összegyűjtött tapasztalati pontokat a kívánt egységeknek, de ez értékes időt vont el. Akik játszottak az előző résszel azok tudják, hogy milyen kellemetlen volt a legnagyobb csata közepén a gyárba vinni egy Szamuráj tankot, hogy némi experience pontot adjunk neki. Persze az ellenség is fejlődik, a későbbi pályákon már ők is az elite egységeket vetik be ellenünk.

Nagy probléma viszont az, hogy az ellenfél lépéseit nem láthatjuk, igaz így egy kicsit gyorsabb a játékmenet, de azért nem ártana tudni, hogy melyik egységem van veszélyben. Általában nem szeretem, ha egy játékban nehézségi szintek vannak. Ez alól csak a Battle Isle 2 volt kivétel. Ott a nehézségi szintek kiválasztása nem csak rám, hanem az ellenfelekre is vonatkozott. Ha én nem láttam mindent a térképen, akkor ő sem. Ezt a remek lehetőséget sikerült most teljesen elszúrniuk. Három nehézségi szintet állítottak be. A legkönnyebbiken mi mindent látunk a térképen, de az ellenfelünk csak a közvetlen környezetét. Ezenkívül a járművek nem fogyasztják az üzemanyag és lőszerkészletet. Itt csak az a bibi, hogy hadjáratot nem játszhatunk ilyen nehézségi fokozaton, mivel a program nem enged át a következő szintre. A legnehezebb fokozaton meg a gépnek van óriási előnye.

Míg mi csak a közvetlen környezetünket látjuk, addig ő szemmel tudja tartani az összes egységemet. Talán a legmegfelelőbb szint a középső. Itt körülbelül ugyanolyan esélye van a gépnek, mint nekünk. A kezelés teljes leírásától most eltekintenék, hiszen jelent már meg néhány cikk a BI2-vel kapcsolatban. Ott sok minden apróságra kitértünk, most inkább néhány nehezebben érthető fogalmat magyaráznék meg egy kicsit.

ANYAG ÉS ENERGIAELLÁTÁS

Minden egyes egység elkészítéséhez, illetve javításához szükséges anyag és energia. Ezeket a saját épületeink termelik. Az anyagok csak helyi szinten, az energia viszont hálózatban érhető el. Tegyük fel, hogy egy gyár nem termel anyagot, csak energiát. Alapállapotban rendelkezik 20 egység energiával és 10 egység anyaggal. Az elkészítendő jármű 10 egység energiába és 5 egység anyagba kerül. A gyártás után marad 10 egység energia a hálózaton, amit más városokban is fel tudunk használni (pl. javításokhoz).

Az anyagkészlete azonban csökkenni fog öt egységgel és ez nem is fog növekedni, mivel az adott gyár nem termel. A többi épület anyagkészletét azonban ez az előállítás nem befolyásolja, hiszen az anyag nincs hálózaton. Van azonban egy lehetőség, amivel képesek vagyunk az egyik gyárból átvinni a másikba anyagot. Először azonban szállítható formába kell azt hozni. Így keletkeznek a kristályok. Kétféleképpen juthatunk hozzájuk.

Az első az, a már említett mesterséges út, amikor egy gyárba készítjük el mesterségesen. Nagynéha azonban a szabadban is találhatunk természetes kristályt. Ezeket valamilyen szállító járművel kell bevinni a gyárakba. (Snake, Transport helikopter, Atlas) A kristályokat meg is lehet semmisíteni, úgyhogy vigyázzunk rájuk nagyon. Értelemszerűen az ellenfél is igyekszik megszerezni azokat, de ne nagyon engedjük meg neki.

STRATÉGIAI HUNCUTSÁGOK

Van néhány olyan trükk a programban, aminek használatával alaposan meg tudjuk keseríteni még a kemény ellenfelek életét is. Minden egység rendelkezik egy bizonyos támadó és védő értékkel. Tegyük fel, hogy meg akarunk semmisíteni egy Szamuráj tankot, de csak egy erős és két gyenge egység áll a rendelkezésünkre. Ahelyett, hogy rögtön megtámadnánk a két gyengével, inkább álljunk mellé. Ilyenkor a Szamuráj védekező értéke megoszlik a körülötte álló ellenfelek között. Tehát álljunk mellé a két gyenge egységgel, de ne támadjuk meg és inkább az erős mérje rá a csapást. Igaz ugyan, hogy három támadás helyett csak egyet fog kapni, de annak a hatása nagyobb lesz, mivel többfelé kell koncentrálnia az ellenségnek. Ezzel a módszerrel akár a legkeményebb Nashorn tankok is könnyedén felőrölhetők.

Ha sok és erős egységet állítunk egy ellenséges jármű mellé, akkor az még vissza is vonulhat harc nélkül. Persze annak nem sok értelme van, ha gyenge egységekkel próbáljuk meg ugyanezt a trükköt, mert abból csak vérontás lesz. Most pedig következzen a már megszokott tipphalmazom, mely segítségével könnyebben és gyorsabban diadalmaskodhatunk.

TIPP

– Ne kapcsoljuk be a csatákat! Igaz, hogy nagyon szépek és gyorsak (persze csak egy jobb gépen), de végeredményben csak az időt pocsékolják.

– A megsemmisített ellenfelek után két tapasztalati pontot kapunk egy helyett.

– Nem igaz, hogy csak a halott ellenfél a jó ellenfél. A sérült tankokat általában beviszik a legközelebbi javítóüzembe. Ilyenkor kell elfoglalnunk azt az épületet. Így miénk lesz az az egység is.

– Az előző trükköt el lehet játszani a gyárakkal is. Foglaljuk el a

gyárat, majd engedjük meg neki, hogy visszafoglalja. Ilyenkor általában egy halom járművet állít elő, de azokat csak a következő körben tudja kipakolni. Addigra azonban, mi is ott termünk és begyűjtjük az ingyen egységeket.

– Ha nem tudjuk azonnal elfoglalni a kívánt épületet, akkor álljuk körbe a saját egységeinkkel, így eltorlaszoljuk a kifelé vezető utat.

– A program elején az egyik leghasznosabb jármű a rakétatank. Ez a Sting egyik továbbfejlesztett változata. Egy tapasztalt rakétavető képes 7 Szamuráj tankot is kinyírni egy lövéssel. A páncélzata azonban elég gyenge, úgyhogy nem árt vigyázni rá.

– Ne engedjük meg, hogy az ellenfél tüzérsége kibontakozzon. Rögtön a csata elején semmisítsük meg őket!

– Nem mindig a támadás a legcélszerűbb. Gyakran hasznosabb, ha jól beássuk magunkat és itt várjuk be a támadás első hullámát. Ezt szétverve már nem fogunk akkora veszteségeket szenvedni az előrenyomulásnál.

– Amint lehetőségünk nyílik rá szerezzünk be néhány Pulzar-t vagy Archimedes-t. Ezek már megfelelő tüzérségi hátteret fognak nyújtani a támadásokhoz.

– A sérült egységek javításakor egy tapasztalati pontot mindig levonnak tőlünk. Célszerű tehát csak akkor javítani amikor már csak a fele van meg egy csapatnak. Az előző csatában megsérült egységeket a program automatikusan kijavítja a szokásos egy tapasztalat fejében.

– A gyalogság gyors mozgatásához használjuk a szállítójárműveket.

– Van néhány olyan célpont, ami nem fog visszalőni (radar, használt akna, erődítmény). Ezek nagyszerűen alkalmasak arra, hogy a gyengébb egységek tapasztalati szintjét tuningoljuk egy kicsit. A későbbi csatákban nagy szükségünk lesz a veterán csapatokra.

– Minél előbb szerezzünk be egy Sinus-t a helyszíni javításokhoz! A Sinus, az Algol és az Alcor egymást is fel tudják tölteni, így egy csomó anyagot meg tudunk spórolni velük a gyárakban.

– Az Elixír és az Eloka egy láthatatlan buborékot hoz létre a csapataink körül (már amelyik a közelben található). Ezek használatával könnyedén az ellenség közelébe tudunk csempészni néhány komolyabb egységet. Az ilyen módon felállított csapdák mindig komoly veszteségeket okoznak.

– Nagyon figyeljünk oda az egységek üzemanyagellátására! Nincs kellemetlenebb, mint amikor üzemanyaghiány következtében zuhannak le a repülőgépeink vagy rekednek az úton a legjobb egységeink. Az Algol segít megoldani ezt a problémát.

– Néhány szállítóeszköz képes felszedni az ellenség aknáit (attack hovercraft).

A Shadow of the Emperor gondolt a multimédia szerelmeseire is. Több mint egy órás videoanimációk színesítik a játékot. Többek közt innen derül ki a történet is, amely ennek az eposznak mindig is erőssége volt. A német színészek angol hangja azonban nem mindig a megfelelő pillanatban szólal meg, vagyis egy kicsit el van csúszva a szinkronizálás.

Ez még nem is lenne katasztrófa, de a művészek egy kicsit túljátsszák a szerepüket. Ez az egész „művi" dolog nem nagyon illeszkedik a sorozathoz, szerintem kár is volt betenni. Sokkal szívesebben vettem volna néhány renderelt csatajelenetet vagy 3D-s fegyverforgatást. A grafikai megvalósítás egész jól sikerült, de csak a 320x200-as nyújt teljes részletességet.

A többi felbontáson(640x400, 800x600) szinte semmit sem látunk az egységekből. A zenéről viszont nem igazán lehet ugyanezt elmondani. A játék főzenéjét egy német metal zenekar csinálta, de ennek ellenére elég slágergyanús a dolog. A belső hanghatások viszont egyszerűen csapnivalóak. Komolyan mondom, hogy még a C64-esből is szebb zörejek jöttek ki, mint amit a SOE produkált. A zenét pedig egyszerűen képtelen voltam előcsalogatni.

Sajnos néhány bug is bennmaradt a végleges verzióban. A kurzor nem változik vissza, néha szét is esik, nem a megfelelő helyen jelennek meg az animációk...

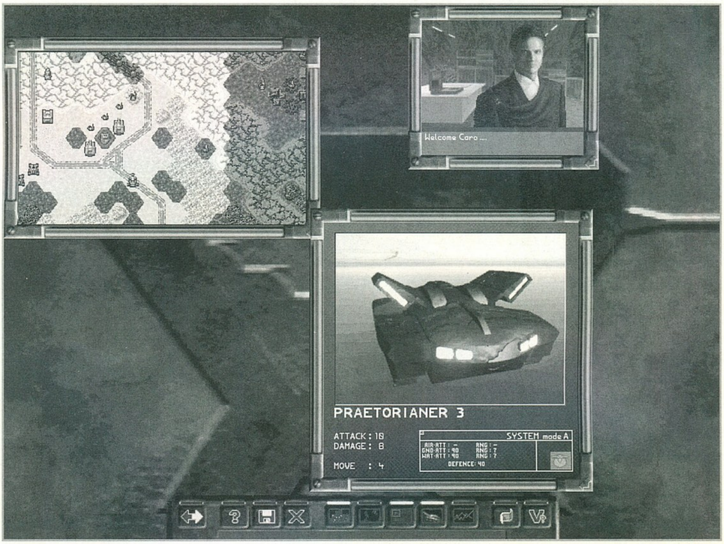
Sajnos a Windows programozás jó néhány alapvető hibáját magában hordozza a játék. Ez azonban remélem a közeljövőben meg fog szűnni. Egyébként a program installálása teljes egészében Windows '95 reklám. Bármilyen probléma adódik, rögtön kiírják: Windows '95 alatt ez a hiba nem fordulhatott volna elő.

Hát lehet, hogy így van, de azért nekem még mindig vannak fenntartásaim. A Blue Byte sajnos beleesett ebbe a manapság oly divatos Windows mániába. Azért azt nagyon remélem, hogy a többi alkotásuk nem ezt az irányzatot fogja követni. Bár ahogy a Settlers 2 ablakait elnéztem, gyanítom, hogy Lily is meg fog birkózni ezzel a rendszerrel. Ezektől eltekintve azonban bátran ajánlom mindenkinek, aki szereti az igazán aprólékos stratégia játékokat.

Itt nem elég csak a számbeli fölényt megszerezni és lehengerelni az ellenfeleket. Itt utakat és vasútvonalakat kell kiépíteni, meg kell birkóznunk az időjárás viszontagságaival és meg kell tanulnunk 64 féle fegyver kezelését.

Ezzel a 20 küldetéssel azt hiszem el leszünk egy darabig. Azt hiszem, hogy nem sokáig kell várnunk a következő részre vagy legalábbis a kiegészítő missziókra.

Mocsy

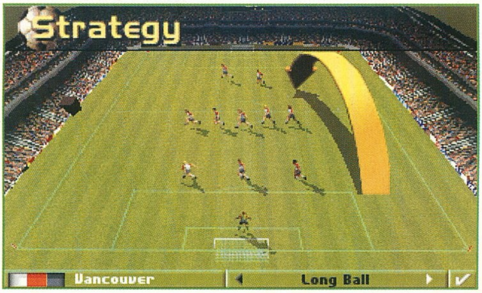


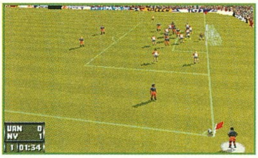
PC GURU

82%

Nagynehezen sikerült alulszárnyalnia a Battle Isle 2-t... Pedig itt még Win95 támogatás is van!!!

Fifa '96 vs Actua Soccer





Nagy várakozás előzte meg az új generációs fociprogramok megjelenését. Két konkurens cég, névszerint az Electronic Arts és a Gremlin Interactive is bejelentette ez irányú fejlesztését. De lássuk mitől „új generációsak" ezek a programok?

A pálcikaemberes focik után hatalmas áttörés volt a Kick Off, amelyben már sokat javítottak a grafikán, de azért még ez se volt az igazi. Újabb óriási lépésnek bizonyult ezen téren a Fifa International, itt már sokkal több mozgással találkozhattunk. Játékosunk megtehette a gólszerzés kedvéért akár azt is, hogy előre vetődve fejeljen, ollózzon, satöbbi. A bíró szabálytalanságoknál odasétált a tett színhelyére, zsebéből elővarázsolt egy sárga vagy egy piros lapot és könyörtelenül felemelte az ég felé, hogy nyomatékosítsa ítéletét. Ezek a kis gegek tették olyan élvezetessé a programot, elképesztő sikert ért el a program szerte a világon. Nekem még most is a kedvenceim közé tartozik.

Megszokhattuk, hogy az Electronic Arts minden évben kiad egy pár sportprogramot. A legelső játékuk az NHL Hockey volt '94-ben, utána jött a Fifa. Mind a két gáme hónapokig állt a sikerlisták élén. Egy évvel később elkészült az NBA Live, ami szintén hatalmas sikert aratott. Igaz, ebben közrejátszott az is, hogy eddig nagyon kevés kosárlabdás játékot csináltak PC-re. Közben persze legyártották a Fifa és az NHL '95-ös verzióját, bár ezekben csak egy egészen kevéske eltérés volt elődjeikhez képest. Most, amikor rövidesen '96-ot írunk, törvényszerű hogy kiadják az új konverziókat. Nemrég meg is érkezett a Fifa'96, sok meglepetést hozva puttonyában.

Az első legszembetűnőbb változás a grafika terén mutatkozik. SVGA-ban a gyönyörű videobejátszások és a menük már az indításkor jó benyomást keltenek. De erről az üzemmódról csak annyit mondanék, hogy ha nem rendelkezel egy Pentiummal, akkor jobb ha elfelejted. Egyébként VGA-ban a sebesség egy 486-oson kielégítő.

A játékban szereplő 65 nemzetközi és 11 ország klubcsapataiban játszó focistáknak megvásárolták a nevét, így a valós életben szereplő focistákból állíthatjuk össze csapatunkat. Végre aki a valóságban szőke hajú, az játék közben is az. Csak azért mondom (ha valaki nem tudná), mert minden eddigi részben a pályán rohangáló játékosok ördögien hasonlítottak egymásra. Ja, még a kommentátor – aki az egész meccset végigdumálja – is volt olyan kedves, hogy betanulja a neveket.

A legnagyobb ötletnek a Modem lehetőség bizonyult, aminek a segítségével öt gépet összekapcsolva egyszerre akár húszan is játszhatunk. Ezt sajnos még nem sikerült kipróbálnom, de biztos érdekes lehet.

Mostanáig csak egyfajta kameraállás volt, de a mostani részben már hét beállítás közül választhatunk. Ezek legtöbbje csak látványos, de használhatatlan. Én leginkább a Tele-t és a Stadium-ot ajánlom.

Az irányításban is történt egy kis változás. Eddig csak rúgni és passzolni tudtunk, de a lehetőségek mostanra kiegészültek az emeléssel. Ha megtanultuk rendesen használni, nagyon szép gólokat fejelhetünk, vagy akár saját kapunk elöl tisztázhatunk, amit másképpen nem sikerülne.

Minden amit itt leírtam nagyon jól hangzik és azt várná az ember, hogy csúcsszuper a program, de sajnos ez nem egészen így van. Egyvalami hiányzik és ez nem más,

PC GURU
80%
Ha jobb lenne a játékmenet, akár a legjobb is lehetne!

mint a hangulat. Nincsen semmi „feelingje" a játéknak. Egy idő után unalmassá válik, „hála" a folyton ismétlődő akcióknak. Nagy kár érte.

A Fifa'96 nekem egy kis csalódást okozott, de kárpótolva lettem, mert megkaptam az Actua Soccert. Ez egy új, a Gremlin Interactive védőszárnyai alatt tevékenykedő, csak sportprogramokkal foglalkozó gárda fejlesztése. A játék CD Gurun lévő demoja is nagyon meggyőzőnek tűnt, de azt kell hogy mondjam, a végleges verzióhoz képest sehol nem volt.

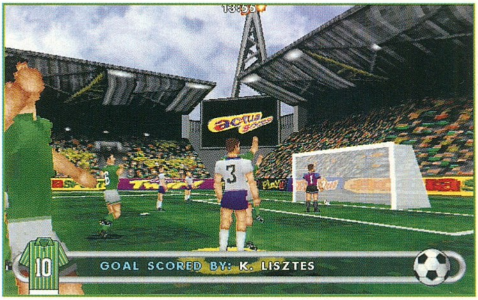
Nagy büszkén hirdették, hogy az első osztályú angol bajnokságban védő kapus segített a fejlesztésben, és a játékosok mozgásait az ő bemutatói alapján animálták. Úgy érzem, nem hiába költötték erre a pénzüket, én ilyen jól számítógépre vitt focis mozdulatokat még életemben nem láttam. Most először beszélhetünk ténylegesen például lövésről, az Actua-ban úgy néz ki egy ilyen művelet, hogy a játékos lendületet vesz, teste kicsit oldalra fordul, kezét kinyújtja és egy hatalmasat rúg a bogyóba ami szépen elrepül a valahova. A magasból érkező labdát mellel veszik le, sarkalnak, és persze minden mást is tudnak ami egy mérkőzésen előfordulhat. Az animációk tehát tökéletesek.

Még mielőtt belevágnánk a játékba annyit el szeretnék mondani, hogy az Actua sem volt rest beírni az eredeti neveket, de ha valaki még az „igaziakat" is át akarja firkantani, annak a kedvéért raktak a programba egy editort (gondoltak ránk, mert Magyarország válogatottja nincs benne az alapban). Szép tőlük.

Kilencféle kameranézet van az Actuaban (ezzel hagyták le az Electronic Arts Fifa'96-át) amelyek nézőszögét még kedvünk szerint tovább állítgathatjuk.

Az opcióknál a Resolution-t, High-ra nyomva játszhatunk SVGA-ban, hihetetlenül hangzik, de egy vérszegény DX50-esen is kellemes sebességet produkált a program. (De azért egy kicsit így már szaggat a scroll.) A többi beállítást gondolom nem kell elmagyaráznom senkinek.

De semmi sem lehet tökéletes. Itt is vannak hibák, számszerint kettő. Ezek a problémák a kapu környékén találhatók. Az első nagyon szembe tűnő, maga a kapu. Kérdezem: ez nekik kapuháló? Mert hogy ilyet én még életemben nem láttam az biztos. Olyan az egész mint egy szürke színű fényfal. Ráadásul ezen a falon a játékosok kedvük szerint átsétálnak. Lehet, hogy ha a valóságban is új generációs lesz a foci, akkor ehhez hasonló vetített kapu lesz a pályán, de most még azért maradjunk meg a régi jól bevált hálónál.



A másik kivetnivalót a kapu előterében álldogáló emberen találtam, akit valami kapusnak hívnak, de ezt néha megcáfolja a buta (nőies) viselkedésével. Nagyban támad az ellenfél, a támadó kiszalad oldalra és a kapus elindul felé, eddig minden rendben is lenne, de amikor a csatár elkezd a kapu irányába futni, a kapus mintha a pályán kívül pénzt osztogatnának elszalad mellette és már csak középkezdésnél áll vissza kapujába. De még ha megfog egy labdát, akkor se örüljünk túlzottan, mert sosem lehetünk biztosak benne hogy nem ugrik-e be a kapun belülre, amit a bíró egy góllal honorál. Nem mondom hogy ilyenek nem fordulhatnak elő, de azért nem hatszor egy mérkőzés alatt. Erre mondják a focista tanok hogy: „amilyen a kapu, olyan a kapus".

Nos, összegezve a dolgokat, a két új generációs program közül nekem az Actua Soccer tetszett jobban a maga kis gyors, pergő akció részével és a játékosok gyönyörű kidolgozottságával. Viszont a Fifa'96-tal elszámolták magukat az EOA-os fiúk. Szegény, jobb folytatást érdemelt volna.

Jetsky the Charm

Köszönet Birdnek, Bearnak, Delnek, Csongornak és Győrfi Gábornak.

PC GURU

91%

Egy új csillag született...

Mortal Coil

Az év legötletesebb játéka?!?!

VIRGIN
CD-s, 486, 4MB RAM, 10MB HD, SVGA, MOUSE, Soundblaster comp.,

Készülj fel az ész csatájára. Védd meg a Földet egy olyan idegen terroristaszervezet támadásaitól, akik intelligensen reagálnak a cselekedeteidre. Neked okosabbnak kell lenned. Villámgyors döntéseket kell hoznod, csapatodat kritikus időszakokban szétszórnod, vészhelyzetekben egyesítened. 2005-ben vagyunk. A földet a Shatarian-ok fenyegetik, egy olyan idegen faj, amely a kipusztulás szélére kerül 2269-ben, amikor a bolygójukat a földlakók inváziós hajói elfoglalják. Ezért visszajöttek az időben, hogy megváltoztassák a történelmet. Terrorakcióik mind olyan kulcsfontosságú földi kutatóközpontok ellen irányulnak, melyek a földiek titkos űrkolonizációs programját fejlesztik ki.

Hogy ki is az igazi ellenséged?? Hogyan is alakul a történet?? Mindez csakis Rajtad múlik. Négy fős csapat vezetője vagy, az ötödik társ egy BB driod.

Mindent felvesz és elküld információként a Mortal Coil

parancsnokságra. Két gépfegyverrel felszerelve plusz tűzerőt is biztosít a csapat részére.

Lássuk akkor a játék irányítását: a kurzor billentyűvel mozgathatjuk a csapat parancsnokát, a jobb shift lenyomásával futunk. Az ENTER megnyomásával lövünk, a space ajtót nyit, míg az ALT-tal ugorhatunk. A / jellel leguggolunk és a <, > gombokkal oldalazhatunk. A képernyőre kirakhatjuk a térképet is, ami nagyon jól lett megoldva: nem zavaró, kis helyet foglal, mégis sok minden látszódik rajta: a falak, az ajtók és az ellenségek is. A különböző ellenségeket különböző színekkel jelöli. Az M gombbal kapcsolhatjuk ki és be ezt a funkciót. Az A és Z gombok használatával fel/le nézhetünk. Ha a térképet szeretnénk nagyban megnézni, akkor a TAB gombbal válthatunk át teljes képernyős térkép üzemmódra. F1-F4-ig a csapat tagjai között válogathatunk. F5-F8-ig a csapat stratégiai felállásán változtathatunk: F5 megnyomására a csapat tagjai egymásnak hátat fordítanak, F6-ra V formációban állnak fel, F7-re kör alakú védekezési állásba állnak, míg F8 alkalmazásával egy sorba rendeződik a kommandó. A formációk felállásán túl állíthatjuk még a kommandósok egymáshoz viszonyított helyzetét is, F9-re egymáshoz közel állnak, F10-re lazább lesz a felállás, míg F11-re távolabb helyezkednek el a csapattagok egymástól. Az X és C gombokkal a stratégiai parancsokat hajtják végre (X-gépfegyverrel, C-gránátokkal), míg a támadó parancsokat a V (gépfegyver) és az N (gránátok) gombokkal aktiválhatjuk. A 6 gombbal a kamera állását állíthatjuk: alapban a kamera a vezetőt mutatja, külső nézetből.

Ha megnyomjuk egyszer a hatos gombot, akkor a kamera elkezd mozogni a csapat körül. Ismételt gombnyomásra a parancsnok saját szemszögéből láthatjuk a pályát. A CRTL és kurzor gombokkal irányíthatjuk a kamerát ki/be, ill. jobbra/balra. Fel és le a CRTL és a <, > gombokkal lehet mozgatni. Az R gombbal kapcsoljuk be az inventory-t, így az emberek között fegyvereket, lőszereket és egészségügyi csomagokat cserélgethetünk. Az inventory képernyőn van két ikon is, az egyik egyenlően elosztja a kiválasztott lőszert, a másikkal begyűjthetjük az összes lőszert az emberektől. A W gombbal extra kijelzéseket kapcsolhatunk ki/be. Ezzel a gombbal lehet pl. olyan módba is kapcsolni, amikor négy kijelző egyszerre mutatja négy kommandósunk kameraállását, vagy az egyik kamerára beállíthatjuk akár a térképet is. A képernyő felbontását állíthatjuk a D gombbal, a méretét a +/- gombokkal, valamint a Gamma fényerőt a G és H gombokkal. A fegyverek között az 1-5 gombokkal váltogathatunk, a 2 és 3 fegyver bármikor lecserélhető. A 7 gombbal a gáz maszkot aktiválják az ügynökök, a 8-cal a sugárzásvédő öltözetet. Ha egészségügyi maszkot szeretnénk használni, akkor a 0 gombbal tehetjük meg. CRTL-S a save, CRTL-L a load utasítás.

Ha valaki kritikusan megsérül, ún. Body-Bagba kerül, azaz egy védőzsákba. Be lehet úgy is fejezni a küldetéseket, hogy valaki body-bagba került, ugyanis a következő küldetésig úgyis „begyűjtik" és meggyógyítják.

A játékban egy küldetés több részre oszlik fel, így összesen 21 helyszín van. Egy-egy helyszín sikeres befejezése nagyban függ a parancsnok által előírt taktikától, és a térképen használt waypointoktól.

A waypointot a térképen jelölhetjük be, így bárkit odaküldhetünk az adott pozícióra. Ha

Az év egyik legötletesebb játéka, de mégsem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Ha stratégiázni akarsz, játsszál inkább a Command and Conquerrel!

egy kommandósra clickelünk, ő ki lesz választva, és ekkor még másokat is kiválaszthatunk. Egy menü jelenik meg a következő lehetőségekkel:

Fight/Avoid combat (Harcolni/, vagy megpróbálni elkerülni a harcot, ha lehetséges. Ez akkor fontos, ha valaki sérült, és kevés az eü. ládánk.

Collect/Leave collectibles (Összegyűjtse/ne gyűjtse össze az útja során a talált cuccokat).

Investigate/Ignore doors (Kinyitni/békén hagyni az ajtókat. Ezt akkor érdemes használni, ha sietünk. Ha kinyitogatjuk az ajtókat az utunk során, igaz, hogy több lőszert és egyebet (esetleg kulcsot) találhatunk, de nagyobb a valószínűsége a harcnak is).

Ha beállítottuk a parancsokat a menüben, a Done menüpont kiválasztása után meghatározhatjuk a kommandós(ok) útját. A térképen bal gombbal adhatjuk meg a waypointokat, ha befejeztük a jobb

gomb megnyomására egy újabb menü jelentkezik.

Guard: Ha megérkezik a kommandós a célhoz, akkor őrködni fog az adott ponton. Ezt a pontot kiválasztva azt is meg kell adnunk, hogy a célnál az emberünk milyen irányba nézzen (kis vonal a kör végén, amit a mouse mozgatásával állíthatunk).

Sweep: A cél eléréséig végigkutatja a kommandósunk a terepet, és minden idegenbe beleköt.

Return: A cél elérése után az emberünk visszatér a parancsnokhoz.

Done: Ha a többi ügynöknek is akarunk waypoint-ot adni, akkor ezt válasszuk.

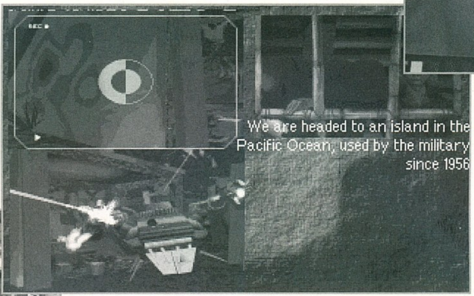
Execute: Ha befejeztük a waypointok megadását, és mindenkit el akarunk küldeni a megadott waypointra.

Ha törölni akarjuk a waypoint beállításokat, nyomjuk meg a T gombot.

Ezen túl jelzéseket is lerakhatunk a térképre, ezeket markereknek hívják. Jobb gombbal kell clickelni a térkép adott helyszínére, és ki kell választani a New Marker opciót.

Nem beszéltem még a stratégiai illetve támadó parancsokról. Ez az egyik legjobb és legeredetibb ötlet a játékban. Az X és C gombokkal tudunk stratégiai parancsot megadni, az X gépfegyverekre, a C gránátokra vonatkozik. A stratégiai parancsot ha nyílt területen adjuk ki, akkor a csapat átkutatja a terepet, megvizsgálva a falakat.

Ha ajtó elé ér a csapat és megnyomjuk az X gombot, a kommandósaink az ajtóhoz mennek úgy, hogy a legkisebb támadási felületet hagyják magukon, kinyitják



az ajtót és tüzet nyitnak az ellenségekre. Ezek után elfoglalják a pozícióikat az ajtón túl (automatikusan). C megnyomására a csapat tagjai gránátokat használnak, nem gépfegyvert. Sarkoknál hasonló módon nagyon jól használhatjuk a parancsot: attól függően, hogyan áll a csapat a saroknál, a gép hozzá állítja a taktikát, majd a kommandósok a fal mellé tapadva elfoglalják az új pozícióikat. Még egy veszélyes terület van, amikor egy kis folyosó egy nagyobb szobába torkollik. Ilyenkor a kommandósok ugyancsak a fal mellől tüzet nyitnak a szobában lévőkre, ketten befutnak, és ketten pedig fedezik hátulról.

A támadó parancsoknak akkor van értelme, ha látszódik az ellenség. A csapat úgy szétoszlik, hogy közel maradjanak egymáshoz, de ne lőjék meg egymást, és tüzet nyitnak az ellenségre. Még hasznosabb akkor használni a támadó parancsokat, ha az ellenség alacsonyabban, vagy magasabban helyezkedik el, mint a csapatunk. Ilyenkor az első két ember letérdel, majd mindenki tüzet nyit az ellenségre. Ha a gonoszok alacsonyabban vannak, és nincs túl sok hely a taktikázásra, akkor mindenki leguggol, majd két ember

kikúszik a magaslat szélére és tüzet nyit.

A kézikönyv még pár oldalon taglalja a fegyvereket is, nekem a lángszóró és a banshee tetszett. Nem árt vigyázni a gránátokkal, hiszen ha normal módban játszunk, a robbanás mindenkit sebez aki a környékén tartózkodik!!

Természetesen a fegyverek használatánál nem árt odafigyelni az újratöltésre sem, mert az is időbe kerül, és nem túl egészséges akkor szórakozni a tárakkal, amikor több alien is támad. A gránátoknál a tűzgomb nyomva tartásával tudjuk meghatározni a dobás leendő távolságát. Gránátvető felvételével könnyebb a dolgunk.

Gránátokat a földön is guríthatunk, ha leguggolunk. A detonátorral csínján kell bánni, egy ENTER-re kiélesítjük, a következőre eldobjuk (vagy ha guggolunk, akkor a közeli ajtóra helyezzük), a harmadik ENTER megnyomására felrobbantjuk.

Az ellenségek is jól vannak kitalálva, többféle idegen van, mindegyik más és más mozgással próbál a közelbe kerülni, vagy különböző stratégiákkal támad messziről. Érdemes végigolvasni a kézikönyv ezen részét is, hiszen jobb, ha ismerjük mivel állunk szemben, mi az ellenség taktikája!!

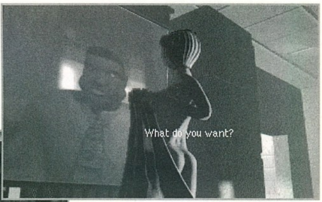
Ezek után bátran megkérdezhetitek, hogy ha ilyen jó ötletek vannak a játékban, hogyan lehetséges, hogy 55%-ot kapott??

Mondhatnám hogy főleg a grafika miatt, de hányszor történt már meg velem, hogy rossz grafikájú játékokkal éjszakákat játszottam át!! Most egy rövid listát teszek közzé, amiért sajnos le kellett húznom az év

egyik legjobban „kitalált" stratégiai játékát:

- Ha D-re installálunk, a játék nem indul el, nekünk kell átcopy-znunk az MCOIL directory-t a C: -re.

- Az intro pocsék. Ilyen rosszat még nem láttam, pedig azért már láttam egyet s mást. Az intro



félpercenként leáll tölteni, ilyenkor a zene félbe lesz vágva, és a képernyő fekete lesz. Tölt úgy 20mp-et, majd ismét fél percig nézhetjük a történet folytatását, majd zene állj, képernyő fekete, töltés indul.- Ennél csúnyább trace animációkat és embereket is régen láttam már.

- Ha a játék elindul, a sejtések beigazolódnak: a grafikus C-64-esen rajzolta a grafikákat.

- A load/save nincs elég kultúráltan megoldva.

- Könnyű beragadni olyan szobákban, ahol sok a doboz és nagyon-nagyon nehéz kihozni a csapatot.

- A program nem veszi fel a radioaktív védőöltözetet. Így az első küldetés ötödik pályáján megfeneklettem. Az utolsó részt nem tudom megcsinálni!!

- Egy pozitívum a végére, ami nagyon tetszett: ha lángszóróval próbáltam meg kiirtani az idegeneket, és valamelyik elmenekült, akkor lángolva rohangált a termekben. A generátor közelében sugárfertőzött alienek is voltak, ezek a sötétben világítottak.

Masell

PC GURU

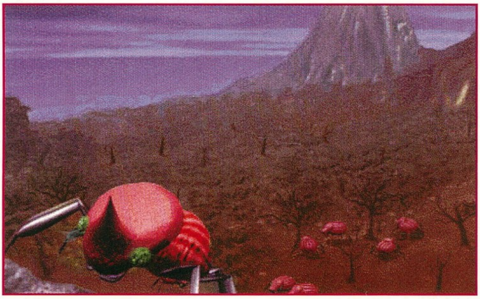
55%

Kicsivel több figyelemmel sokkal magasabb szintre lehetett volna emelni a játékot.

Entomorph

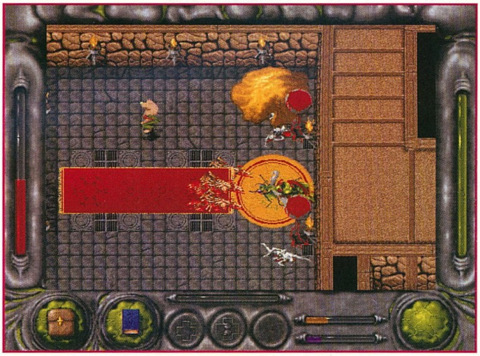
Plaque of Darkfall

MINDSCAPE
SSI
486DX2-66, 8MB RAM, Windows3.1, Win '95, SVGA, 25 MB HD
Hangkártyákat véletlenszerűen ismeri fel



Mostanában rájár a rúd a szerepjátékok rajongóira. Egyetlen valamirevaló szerepjáték sem jelent meg az elmúlt hónapokban. Egyedül a Dungeon Master 2 hozott némi változatosságot sivár életünkbe, de az is hamar tovaröppent. Talán csak a nagymúltú SSI cég tartja a frontot, bár a legutóbbi produkciójuk, a Thunderscape, nem igazán nyerte el a közönség elismerését.

Az volt az első Aden világban játszódó történet, de keringtek a hírek a második felvonásról. A legújabb történet címe, Entomorph. Szerettem volna azzal kezdeni a cikket, hogy milyen remek program, de sajnos nem tehetem. Az Entomorph is unalmas és átlagos RPG. Milyen szerepjáték az, ahol a főhősnek nincs más fegyvere csak az öklei? Még annyira sem tellett a készítőknek, hogy egy rendes partit összehozzanak. Egyszereplős lett tehát az Entomorph, csakúgy, mint az Al'Quadim. Nagy kárnak tartom, hogy egy ilyen híres cég nem akar vagy nem tud a kor követelményeinek megfelelő programot kiadni. Hiába a Windows alkalmazás, attól még nem lesz jó egy RPG. Egyébként szerintem teljesen felesleges egy ilyen programot lelassítani. Ráadásul még az ablakokat sem használták ki. Kicsit szegényes lett a hangulat, mivel egy elég ismeretlen CD drivert keresett a játék, s ennek hiányában nem tudtam zenét varázsolni a game alá. Persze végül meghallgattam külön a CD-t, s



mondhatom, hogy egész kellemesre sikeredett. Csak azt nem értem, hogy egy ilyen új CD driver miért nem fért fel a CD-re.

Grafikailag sem mondhatom azt, hogy az Entomorph verne minden más hasonló alkotást. Kicsi, de csúnyácska karakterek rohangálnak (na azért az túlzás, hogy rohangálnak) a képernyőn, nagynéha tarkítva egy kis animációval. Arra azért nagyon kíváncsi lennék, hogy mi a fene volt ezen a programon több mint nyolcvan mega, hiszen ezt sem a grafika, sem a zene (mivel nem is volt) nem indokolta.

Most következzen egy teljes leírás, amit csak azoknak ajánlok akik kezdők ebben a témában. Tapasztalt kalandozók villámgyorsan töröljék le a gépükről, mivel csak a szürkeállományukat rombolják vele.

A kezelésről nem igazán szeretnék oldalakat írni. Elégedjünk meg annyival, hogy a kurzor változása fog jelezni minden egyes fontos helyet. Néha szükségünk lesz arra, hogy húzzunk vagy nyomjunk egy-egy tárgyat. Ilyenkor a megfelelő távolságra kell állnunk, megragadni és a megfelelő helyre elmozdítani. A köpést az egér bal gombjának folyamatos nyomásával és elengedésével hozhatjuk elő. A többi elég nyilvánvaló.

A FALU ÉS A MAGÁNYOS HŐS

Egy randa pókasszonyság varázslata folytán egy kis szigeten térünk magunkhoz. Nem is igazán tudjuk, hogy mit keresünk ott, de a megérzéseink azt súgják, hogy valami nincs rendben a környéken. Gyanúnk

be is igazolódott, mivel egy lerombolt faluban zombik támadtak meg minket. Derítsük fel a környéket és szedjünk fel minden mozdíthatót. Egy másik falu is van a közelben, ahol találkozunk az öcsénkkel, aki nagyon megörül a viszontlátásnak. Elvisz minket a történész kunyhójába, aki megbíz minket egy feladattal. A falu védőszelleme, a vízi Nympha, eltűnt. Azóta csak baj és szenvedés gyötri a jónépet. A sámán ugyan elindult felkutatni, de végül ő is odaveszett. Csináljunk valamit ezzel az áldatlan állapottal és máris hősök leszünk. A moszkitó támadás után csevegjünk el a falu főnökével és kutassuk át a kunyhókat. A falu mellett találunk egy amulettet és egy tengeri szivacsot.

Mutatkozzunk be újdonsült ismerőseinknek és keressük meg régnemlátott nővérünket. Értesülései szerint a szörnyű pestist egy nektár okozza, amit a helyi nemesek állítanak elő. Ennek hatására az emberek átváltoznak óriásbogarakká. Ez így még rendben is volna, de a szer mellékhatásaként eszeveszett gyilkolásba is kezdenek néha. Mi lennénk azok a hősök, akiknek tenni kell ez ügyben valamit. Az ellenállás vezetője megbíz minket, hogy vegyük fel a kapcsolatot az egyik titkosügynökükkel.

A vörös körnél találjuk meg az illetőt, aki egyből két feladatot is a nyakunkba sóz. Először is fel kell derítenünk a hangyák bázisát. Ez nyugatra van a híd mögött. Itt csak

nővérünk útmutatásával nem volt nehéz rálelni. Az új vezető kissé bizalmatlanul fogad az elején, de amikor a bogarak ismét támadásba lendültek csak hozzánk fordult segítségért.

Következő feladatként egy felderítőt kellene megtalálnunk. Ő a régi bázis közelében egy hegyen haldoklik, de azért minket még megvár. A közelben található titokzatos barlangot derítsük fel amennyire tudjuk, de ide azért még vissza kell térnünk egyszer. Térjünk vissza a bázisra. Úgy látszik nincs szerencséje a felkelésnek, mivel ezt a bázisukat is megsemmisítették.

A kapott infok alapján keressük

Jobban tennék, ha inkább a stratégia vonalon erősítenének, egy Panzer General 2 vagy egy Fantasy General sokkal jobban öregbítené a cég kissé megkopott hírnevét.

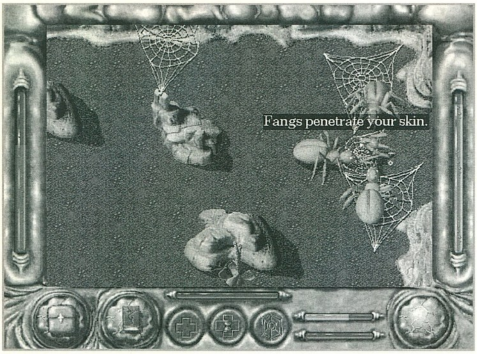
Keressük meg a sámán holttestét és kövessük a mellőle felrepült hollót. Itassuk fel a vért a szivaccsal és facsarjuk ki a tetemre. Sikerül is feléleszteni pont annyi időre, amíg megidézi a védőszellemet. Ezután persze hatalmas hősök leszünk a falusiak szemében. Ezen a kis szigeten nincs már több dolgunk, hajókázzunk át a következőre.

AZ ELLENÁLLÁS VÉGÓRÁI

A városban sokféle érdekes emberrel megismerkedhetünk. Ezek közül a legszimpatikusabb a felkelés egyik titkos ügynöke. Hozzunk össze vele egy találkozót és beszéljük ki belőle a titkos bázis pontos helyét. A dzsungelben keressük meg a zöld bogarat ábrázoló táblát és attól északra a bázist.

rövid ideig kémkedjünk, mert hamar lekapcsolnak minket. A másik feladat egy barlang átkutatása lesz a fehér molylepkénél. Sikeres végrehajtás esetén visszaküld minket a főbázisra további feladatokért.

A távollétünkben azonban támadás történt, ezért új helyre költözött a főhadiszállás. Messze északon ütötték fel a tábort a fiúk, de a



meg a harmadik lázadó bázist és ugorjunk be egy kis teára. A sírkövek számát tekintve nem volt eseménytelen az elmúlt néhány nap. Szinte minden lázadót megöltek, beleértve a nővérünket is. Kopogjunk be az erődbe, mire az öreg sírköves jön ajtót nyitni. Persze szenilis egy kicsit és csak akkor hajlandó kinyitni, ha megmondjuk neki a nevét. Miután ez megtörtént csevegjünk el az orvosságos emberrel. Megtudjuk, hogy most immár mi vagyunk az utolsók, akik még a felkelés ügyét képviselik. Cselekedjünk tehát ennek szellemében. A bázison található szőnyegben egy mágikus érmét lelünk, aminek a későbbiekben igen nagy hasznát vesszük.

Térjünk vissza a faluba és keressük meg a méhészt. Tőle kapjuk meg azt az infot, hogy messze keleten található egy hatalmas kaptár. Sok más érdekes dologról is fecseg, de mi inkább koncentráljunk egy csupor mézre, amit el kell csennünk a méhkaptárából.

A MÉHEK ÉLETE SEM FENÉKIG MÉZ

Ballagjunk el a sziget keleti részébe, ahol már vár minket egy furcsa piramis. A tetejére rálépve lezuhanunk a mélybe, de szerencsére puhára esünk. Verekedjük át magunkat a fullánkokon és aktiváljuk az oltárt. A pénzérme segítségével elkezdhetjük a ceremóniát. Ehhez infokat a szőnyegről és a méhésztől szerezhetünk. A ceremónia végén kérjük el az ostort és üssük meg a megjelent méhet. Ha mindent jól csináltunk akkor átvehetjük a méh irányítását a kaptárban.

Másszunk oda az őrhöz és ragaszkodjunk egy kihallgatáshoz a királynőnél. Az persze rögtön kavarni kezd és megbíz, hogy öljük meg az ő egyes számú bajnokát. Ez meg is történik, mire a vérkészlet felét kell átvinnünk az egyik lyukba. Mikor ezt is megcsináltuk, a tojásraktárba kellene bejutnunk. Itt már az őr nem fog engedelmeskedni, ezért halálra kell fejelnünk. A két másik ajtó kódját nekünk kell kitalálnunk, itt előnyben vannak azok akik megfigyelték az előző kombinációkat. Szerezzük meg a tojást az egyik teremből és a méhviaszt a másikból. Plántáljuk bele a vérrel teli gödörbe és temessük be a viasszal.

A királynő ezek után sem teljesen elégedett. Egy túlbuzgó harcos megölt egy szövetséges nemest a közelben. El kell hoznunk a tetemet, nehogy fény derüljön a dologra. Ehhez az emberi formánkat kell igénybe vennünk ismét. A királynő ezek után már beenged a belső szentélyébe, de előbb még fényt kell derítenünk egy gyilkossági esetre is. A három legbizalmasabb tanácsadója közül valamelyik megölte a negyediket. Ki kell derítenünk ki volt az és persze igazunkat meg is kell indokolnunk. Ezek után már tényleg nincs semmi akadálya, hogy bejussunk a trónterembe. A királynő persze rögtön kiszúrta, hogy nem is vagyunk valódiak és nekünk támadott. Nem kell kétségbe esni, hiszen elég messziről le tudjuk őt köpni. Nyolc-tíz ilyen adag végez is vele. A tetem mögött található nektárból vegyünk magunkhoz egy jó adagot, minek hatására átváltozunk egy kicsit. Igaz, hogy szépségversenyen nem indulhatnánk, de azért az erőnk megnövekedett annyira, hogy bátran kiugorhatunk a kaptárból.

MIBŐL LESZ A TELEPORT LÉGY?

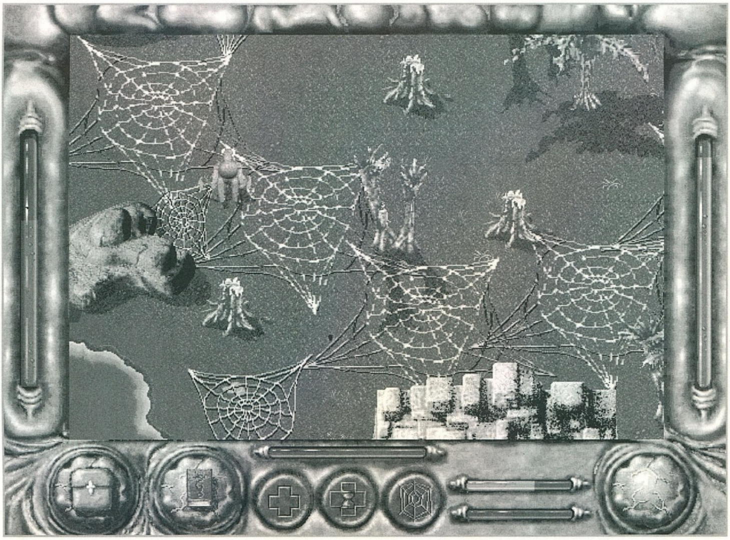
A termeszvárak felé vegyük az irányt. Az északi parton találkozunk egy renegát nemessel, aki beszámol a kalandjairól. Nem keveset bírhatott ki, s ezt a letépett karcsonkja is bizonyította. A hangyáktól délre találunk egy kis barlangot, ahol a Mutrizzba királynő uralkodik. Járuljunk a színe elé és vegyük rá, hogy plántáljon be egy lényt a vállunkba. Ha ez kikel, akkor a Pókkirálynő teleport varázslata hatástalan lesz ránk. A beültetés közben azonban egy kis vita keletkezett, minek következményeképp kénytelenek leszünk mindenkit lemészárolni az adott szinten. Együnk még egy kicsit a felhalmozott nektárjából, mire megint átalakulunk.

Egy illúziófalon keresztül távozhatunk, de a méreglabda megtalálása nélkül ne menjünk ki a barlangból. Az itt talált pergamen segítségével csináljunk egy hidat a fekete keresztnél. A jutalmunk egy hálójáró varázslat, melynek a segítségével be tudunk jutni a pókok területére.

A PÓKKIRÁLYNŐ HÁLÓJÁBAN

A belépőnket a pókok területére nem nagyon díjazzák, s rögtön fogságba is ejtenek. Szerencsére nem vagyunk elhízva, ezért nem esznek meg azonnal, hanem elraknak befőttnek télire. A raktárban ismerkedjünk meg egy lázadó pókkal és kössünk vele ideiglenes szövetséget. Egy másik szerencsétlen rab segítségével bejuthatunk a királynőhöz.

Kiderült, hogy egy másik idősíkban már jártunk itt és akkor megbízott minket egy teleport megjavításával. Mivel még nem csináltuk meg a feladatot, ezért



megparancsolja, hogy látogassuk meg őt tegnap. A hálón mászkálva el is juthatunk a tegnapi énjéhez, aki megjelöl minket. Megvan tehát a feladat, már csak teljesíteni kell azt. Vonuljunk ki a barlangból egy pókháló segítségével és menjünk vissza ahhoz a barlanghoz, melynek közelében meghalt a lázadó kém.

A KEECHDA BARLANG REJTÉLYE

Keressük meg a Keechda őrszemet és kérdezzük ki. Csak akkor hajlandó beengedni, ha megkínáljuk őt egy kis nektárral, ami megnöveli az erejét. Szerintünk ez túl veszélyes lenne számára, ezért inkább csak egy kis mézzel kínáljuk meg. Most már legyőzhetetlennek érzi magát, de azért minket még beenged a komplexumba.

Keressük meg a főnököt és kérjünk tőle egy kihallgatást. Egy kicsit bogaras lény, ezért ne nagyon vitatkozzunk vele. Elmeséli, hogy valaha nagyon régen ők alkották a leghatalmasabb gépeket. Mostanra azonban már csak árnyékuk önmaguknak. A legnagyobb bánatuk az, hogy a Nagygépezet tönkrement. Ez volt az egyetlen szerkentyű az egész szigeten, amely képes lett volna teleport alkatrészt készíteni. Persze megint nekünk kell közbelépni. Össze kell gyűjtenünk kilenc kék színű modult, amit kisebb gépezetekbe építettek be. Egy darabot szét is berhelt az öreg, de összerakni már nem igen tudja. Egyetlen remény, ha valaki elhozza a labirintusból a tervrajzokat. Ezenkívül szüksége lesz még néhány darab drótra és egy-két kristályra. Az utóbbit egy barátságtalan lénytől kapjuk meg, ha visszavisszük neki az apja levágott fejét.

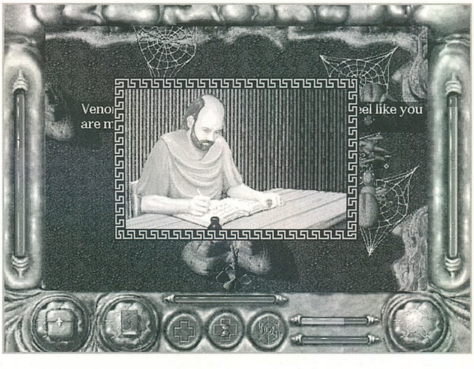
Egy elég gusztustalan labirintusba keveredünk be, ahol kapcsolók és teleportok tömkelege nehezíti az életünket. Ha mindent jól csináltunk akkor megvan a kilenc modul. Tegyük be őket a helyükre a gépteremben és a nemesektől elszedett Mokka szobrok felhasználásával csináljunk teleport alkatrészeket. A hála természetesen nem marad el, mindenki nagyon boldog és elégedett.

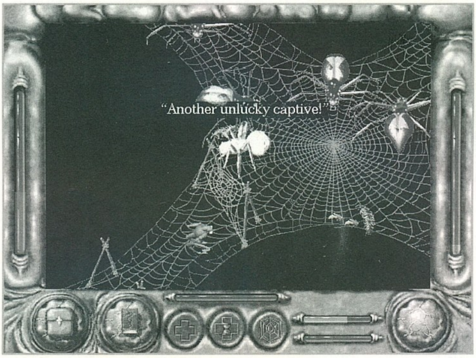
ANTS VERSUS SPIDERS

Ugorjunk el a termeszvárba és ott ereszkedjünk le a harmadik szintre. Egy inaktív teleportot kell megjavítanunk. A másik oldal sajnos még nem igazán szuperál, ezért el kell oda is ballagnunk. Ez a pókok területén található. A sikeres küldetés után térjünk vissza a Pókkirálynőhöz és meséljük el mit végeztünk. Elküld minket a holnapi énjéhez a támadás előkészítéséhez.

Egyetlen apró porszem van a gépezetben, ez pedig az áruló pók. Addig nem indulhat a támadás amíg a szemét szemét el nem visszük a királynőnek. Ezután már nincs akadálya a támadásnak. Mire a helyszínre érünk már nem igazán van mit tenni. Egyszerűen el kell pusztítanunk mindent ami él és mozog. Ne feledkezzünk el megmérgezni a zöld tavukat sem a méreglabdával. Az összes utánpótlás megsemmisítése után bejuthatunk a termeszkirálynőhöz. Őt sem olyan nehéz legyőzni, a felhalmozott nektárja pedig ismét a mi erőnket növeli meg egy kicsit. A talált medált se hagyjuk ott, hátha szükségünk lesz még rá.

Keressük meg a palotát és kérdezzük meg az őrt, hogyan állhatnánk be a király szolgálatába. Elküld minket egy titkos barlangba, ahol a nagykutyák gyűléseznek. Kiderül, hogy itt állítják elő a veszélyes nektárt. Talán mondanom sem kell, hogy itt is ki kell irtanunk mindenkit és meg kell semmisíteni az összes felszerelést. Az eszközök elpusztítása után már csak a vétkesek megbüntetése volt hátra.





NA VÉGRE VÉGE!

A palotában először mint konyhai kisegítőt akarnak alkalmazni, de egy szerencsés haláleset miatt az arénában is kipróbálhatják az alkalmasságunkat. Kalapáljuk el az ellenünk kiküldött szörnyeket és nyerjük el a főnök bizalmát. Most már szabadon járkálhatunk a palotában. Az ebédlőben sokféle érdekes mutánssal találkozhatunk. Az egyik elmondja, hogyan lehet meghipnotizálni a felszolgálókat.

A konyhában fogadjuk el a mérges gombákat és az egyik bogárral vitessük be a nemesekhez az északi ajtó mögé. A szer hatott, mivel mindenki feldobta a talpát abban a szobában. Menjünk be a trónterembe és szedjük ráncba a mutáns királyt. Persze ő csak egy báb volt, az igazi levisz minket a főgonoszhoz. Egy kis szerencsével be is juthatunk hozzá. Próbáljuk megérteni az indokait. Ha szépen elbeszélgetünk vele, akkor segítségünkre lesz a harcban. Verjük meg a szörnyeteget és ragadjuk fel a szkarabeuszt. Gyorsan teleportáljunk ki a palota elé és rohanjunk el a Keechda barlanghoz. Sietnünk kell, mivel a varázsszer hatalma minket is szörnyeteggé fog változtatni.

Egyetlen komoly akadályként csak a Pókkirálynő áll az utunkban. El is teleportál minket a múltba, de az időközben kikelt teleport légy semlegesíti a varázslatát. A közelharcban pedig verhetetlenek vagyunk. A hegy tetején található ládába kell visszaraknunk az ékszert. Ezzel sikerül megtörnünk a varázslatot és véget vetni az átoknak.

Amint a leírásból is kitűnik elég nevetséges a történet és nem igazán találtam semmit, ami miatt lelkendeznem kellene itt a végén. Hiába az SSI kiadta magából ami a szerepjátékok terén benne volt.

A Dark Sun sorozatot is kár volt abbahagyniuk, kicsit igényesebb produkciók voltak, mint ez. Nem tudom, hogy mit hoz a jövő, de az elég bíztató, hogy nem hallottunk semmit egy új Aden történetről. A Thunderscape és az Entomorph tapasztalatain okulva javaslom, hogy mindenki nagyívben kerülje el ezt a világot és inkább másfelé kalandozzon.

A Blue Byte cég fogja kiadni a legközelebbi RPG-t, az Albiont. Itt szerencsére már csapatot is kell toboroznunk és szinteket is ugrálhatunk. Érdemesebb inkább azt megvárni és nem elkezdeni az Entomorph-ot.

Mocsy

PC GURU

65%

Nem az Entomorph lesz az a játék amiért valaki RPG rajongó lesz.

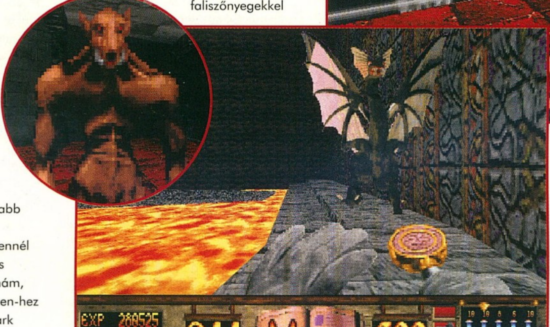
Witchaven

Üdvözlet a boszorkány paradicsomból

US GOLD
CD-s, 486DX/33, 8MB RAM, 40MB HD, SVGA, MOUSE, BILLENTYŰZET, SOUNDBLASTER COMP. HÁLÓZATBAN IS JÁTSZHATÓ

Az őszi ECTS-en a US Gold standján találkoztam először a Witchaven-nel, és habár akkoriban csak egy demoverziót volt szerencsém kipróbálni, a program így is igen mély benyomást tett rám. Igencsak le voltam döbbenve a látottaktól, Bear ellenben csak állt a játékot bemutató monitor előtt, és szemeiből egyértelműen ki lehetett olvasni, hogy mit gondol a programról – ez is csak egy újabb Doom-klón. Sokan tényleg így gondolják, de szerintem azért ennél lényegesen többről van szó. Kis túlzással talán azt is mondhatnám, hogy olyan a Witchaven a Hexen-hez hasonlítva, mint mondjuk a Dark Forces a Doom-hoz. No de ne rohanjunk ennyire előre, nézzük inkább, hogy miről is van szó pontosan.

A játék a Capstone fejlesztőgárdájának munkája, és lényegét tekintve valóban Doom-klón, már amennyiben minden 3D „First Person" akciójátékot amiben különféle lényeket kell gyilkolnunk, annak tekintünk. Lehet persze, hogy ez esetben inkább Hexen-klónt kéne írnom, de ez sem stimmelne igazán, hiszen a Witchaven előbb látott napvilágot, mint az ID és a Raven közös alkotása. Egy szó mint száz, a programban magányos hős módjára kardunk és mágiánk segítségével kell szembeszállnunk a világot fenyegető gonosz hatalommal és annak segítőivel. Ugrálhatunk, kúszhatunk, repülhetünk nem beszélve persze a le-fel nézelődésről, ami lassan már alapkövetelménynek számít ebben a stílusban. Grafikailag szinte csak szuperlatívuszokban lehet beszélni a programról, hiszen az SVGA felbontás mellett VGA-ban is elképesztően gyönyörű a háttér. Az iszonyú mennyiségű falkészletet egyedi elemekkel és tárgyakkal is kiegészítették, így rengeteg helyen találkozhatunk például szobrokkal, domborművekkel, faliszőnyegekkel vagy éppen egy komplett könyvtárral, esetleg egy kovácsműhellyel. Számomra mindezek ellenére is az illúziófalak tetszettek a legjobban, melyek olyannyira „élethűen" sikerültek, hogy képes voltam tízszer-hússzor pusztán azért átrohanni rajtuk, hogy élvezzem a hatást, ahogy szép lassan átdereng a fal mögötti táj. Ez a kidolgozottság és részletesség egyébként az egész programra jellemző, hiszen például nyilaink beleállnak a falba (és ott is maradnak), a monszterek legalább háromféle módon „tudnak" meghalni, a hatalmas faajtók kinyitásakor pedig forognak a fogaskerekek. Egy-egy jól sikerült csapás után ellenfeleinkből véres cafatok hullanak a földre (ezt egyébként ki lehet kapcsolni, ha valaki nem bírná az ilyesmit), a képzettebb teremtmények viszont képesek hárítani ütéseinket. Zeneileg is nagyot alakítottak a Capstone-nál, egyes részek ugyanis leginkább a Conan-ban hallott melódiákra emlékeztettek, annál vérpezsdítőbb muzsikát pedig el sem tudok képzelni egy ilyen játékhoz.



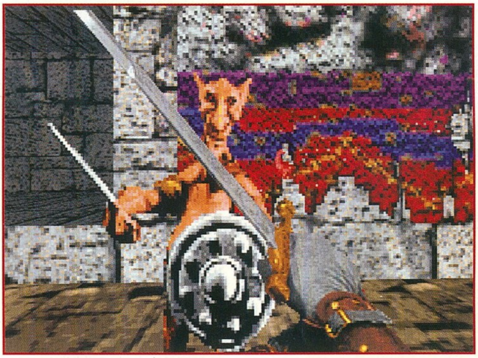
A hanghatások természetesen ugyanilyen jók, különösen ahogy a kard egy másik kardnak csattan. A játékot négy nehézségi szinten lehet játszani, a legnehezebb fokozaton azonban a szörnyek egy idő után felélednek, és így szerintem semmi értelme az egésznek. Persze ezzel nem kell mindenkinek egyetértenie, de én mindenesetre a harmadik fokozatot javaslom. Az egyetlen apró negatívum (üröm az örömben), hogy a tapasztalatok alapján inkább ügyességünkre, mintsem túlzott agymunkára lesz szükségünk a program végigjátszásához.

Az egész egyébként egy remekül kitalált és megalkotott fantasy világban játszódik, így jó pár „köztiszteletnek" örvendő monster-rel is összefuthatunk majd kalandozásaink során. Akárcsak az AD&D-ben, eredményeinket tapasztalati pontokkal honorálja a program, és természetesen megfelelő ponthatár elérésekor szintet lépünk. Eredetileg úgy gondoltam, hogy mindez csak arra jó, hogy valami furcsa algoritmus alapján magasabb szinten majd könnyebben le tudok vágni mondjuk egy csontvázat, így igencsak meglepődtem, mikor 4. szint elérése után minden második suhintásommal a bal kezemben lévő tőrt is ellenfelembe mártottam.

A későbbiekben persze komolyabb fegyverekkel is sikerült többször támadni, amennyiben tehát van rá módunk, érdemes minél több szörnyet kivégezni (sok helyen

ugyanis nem szükségszerű mindenkit kiirtani a továbbjutáshoz). A szintlépések hatására egyébként maximális életerőnk is növekszik, valamint az okozott sebzés mértéke is szemmel láthatóan megugrik. A tapasztalati pontok határozzák meg azt is, hogy mikor tudunk egyes magasabb szintű varázslatokat elsütni, így például a „Nuke"-kal nem érdemes hetedik szint előtt próbálkozni.

Leggyakoribb ellenfeleink a goblinok, ráadásul rögtön 4 egymással állandó harcban álló altörzs. Az erdei goblinok például rendkívül utálják a nem erdei (hegyi, sivatagi stb.) goblinokat, úgyhogy ezt a belviszályt helyenként mi is maximálisan kihasználhatjuk. Természetesen az előbbi állítás fordítva is igaz (minden goblinfajta utálja az erdei goblinokat), és mivel a program – nagyon intelligensen – minden esetben nekünk „számlázza" a kivégzett teremtményekért járó pontokat, helyenként elég, ha két szembenálló társaságot összeismertetünk egymással... Ogrékból is több fajtával találkozhatunk, de ezek is csak a „tucatszörnyeket" képviselik. A MinaDrake (olyan, mint a Minotaurusz, csak lebeg, és egy hatalmas bárd van a kezében) már komolyabb ellenfélnek számít, de igazán még ez sem fog senkit megizzasztani. A tűzlények megfelelő védettség esetén szintén elég ártalmatlanok, akárcsak a csontvázak, melyek kattognak, zörögnek, csörögnek, de ezzel kábé ki is merült a tudományuk. Az első igazán komoly ellenfél a „Grey Witch", egy alacsony, dagadt, szürke manószerű teremtmény. Külsőre elég nevetségesen néz ki, de mivel érintése mérgező, a piros szmötyi amit felénk hajigál pedig igen káros az egészségünkre, valószínűleg senki



sem fog sokáig mulatni rajta (igaz, miután sikerült kivégezni, még nevetségesebben mutat...). Úgy a nyolcadik-kilencedik pálya magasságától kezdve bukkannak fel a whisp-ek, melyek ha lehet még ártatlanabbul néznek ki, mint egy Grey Witch. Igazi „érdekességük" a szintszívás, így csak a vakmerőbbek próbálkozzanak meg a levágásukkal (én miután nyolcadik szintről hirtelen hatodikra estem vissza, jobbnak láttam elkerülni őket). Természetesen egy ilyen játékból nem hiányozhatnak a sárkányok sem, bár az a példány, amivel összefutottam nem sikerült túlzottan erősre. Igaz, az összes valamirevaló fegyveremet beletörtem mire megpusztult a kicsike, de igazából ezen felül nem jelentett túl nagy problémát.

Csak álltam a lábánál és püföltem a mellét (körülbelül ennyi fért bele a képernyőbe) miközben őkelme néha lehajolt, és rámfújt egy adag tüzet. A „Skeletal Witch" leginkább talán egy szkafanderbe bújtatott csontvázra emlékeztet, és bizony ő már nem kispályázik. Innentől kezdve aztán szinte csak kemény versenyzőkre számíthatunk, így például se a „Shadow Hounds", se a „Midian" nem lesz könnyű préda. Az előbbi egy fekete párduc vagy farkas (kinek melyik a szimpatikusabb) amit csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni, az utóbbi pedig egy lovag, feladatára nézve pedig Illwhyrin testőre. Ő egyébként már valódi boszorkány (egész kellemes alakja van fantasztikus dekoltázzsal...), elég nehéz elkapni mivel össze-vissza teleportálgat, ráadásul bosszantó szokása, hogy az adott szinten minden elpusztított szörnyet feléleszt. Ja, majd elfelejtettem, vannak még pókok és patkányok is!

A játékban 10 féle fegyvert találhatunk, néha csak úgy a szabadban elszórva, néha pedig legyőzött ellenlábasaink maradékaként. Az összes fegyver elhasználódik egyszer, így nem árt sűrűn gondoskodni az utánpótlásról. Én személy szerint a kardot kultiváltam a leginkább, mások ellenben a baltát részesítették előnyben. (Laza pedig nyilazott, igaz neki volt vagy ezer nyílvesszője, hála a pctoolsnak... (Ezt hívja a Del chicken módnak – a törd.))

Mindent összevetve a Witchaven magasan kiemelkedik a hasonló jellegű játékok közül mind grafikáját, mind pedig játszhatóságát tekintve. A program támogatja a multiplayer üzemmódot is, sőt, több mint 10 pálya kifejezetten e célból került fel a CD-re. Az biztos, hogy a Hexen sokkal nehezebb a Witchaven-hez viszonyítva, ellenben grafikailag az utóbbi – szerintem – lényegesen többet nyújt. Bár az igazat megvallva vétek lenne bármelyiket is kihagyni...

Del

PC GURU

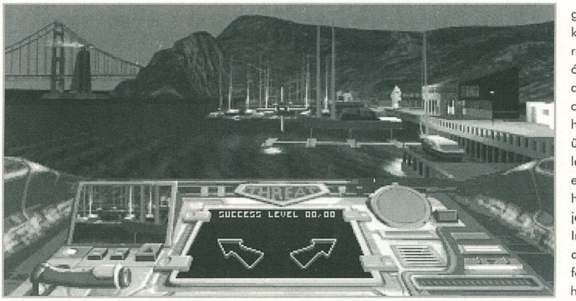
75%

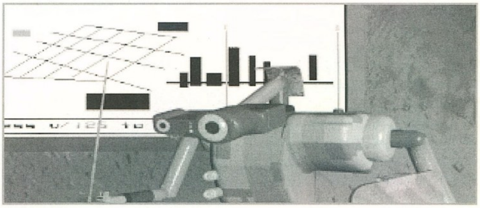
A Hexen ugyan sokkal nehezebb, mint a Witchaven, ellenben ez utóbbi lényegesen szebb.

Raven Project vs Loadstar

RAVEN PROJECT: MÁR MEGINT A CRYO!

2278-ban járunk, a Földön. A Föld Lázadó Erői nevű szervezet tagjaként mi vagyunk az utolsó reménysugár a Föld megmentésére. Az Armidok nevű idegen faj korábban békés volt, de most egy agresszív uralkodó vezeti, és hódításra rendezkedtek be. Az Armidok vezetői nagy sajnálatunkra kiszúrták (nem tudták nem észrevenni), hogy a Földön milyen sok ritka nyersanyagfajta található meg nagy mennyiségben, és ettől nagyon beindult a fantáziájuk. A fantáziálgatást sajnos tettek is követték – támadást intéztek a Föld és lakossága ellen. Iszonyatos tűzerővel támadtak, de a földieknek (és földieiknek) sikerült összetoborozni megfelelő haderőt egy ellentámadáshoz, amivel elhárították a közvetlen veszélyt. Azonban az Armidoknak van egy titkos fegyvere, egy erős földi szövetséges, akit Gordon Dark-nak hívnak, és a Dark Corporation vezetője. Dark az Armidok kezére akar játszani egy nagy adag fegyvert. A legnagyobb veszteséget a Föld védelme számára a Raven elvesztése jelentené. Ez egy afféle „úszó erőd" az űrben. Nem véletlenül válik a földi erők elsődleges célpontjává a Raven megszerzése, majd segítségével az Armidok legyőzése. Ennek a végrehajtása természetesen ki másra maradhatna, mint ránk.





Mint a játék elején, az első bevetés megbeszélésénél kiderül, már apánk is sikeres pilóta volt, így volt honnan örököljük kiváló képességeinket. Mivel ránk nehezedik a Föld védelmének teljes súlya, ezért ezekre mindre szükségünk is lesz hamarosan. A játék rendszere a következőképpen néz ki: kapunk egy küldetést. Ha ezt bizonyos százalék felett teljesítjük, akkor sikeres volt a bevetés, és már jöhet is a következő. A közben esetleg történt eseményekről pedig videok révén értesülünk. Így az egymás utáni küldetésekből egy film története áll össze. Ezt a szisztémát már megcsodáhattuk egy-két hasonló játékban (Rebel Assault, Creature Shock, Cyberia, ...).

Négyféle bevetésre mehetünk a játék folyamán: szárazföldi harc repülőkkel, szárazföldi harc óriásrobotokkal, űr-harc és az ún. Interactive Ride. A szárazföldi harcnál a Comanche-ban először látott, voxel-technikát (illetve annak unakaöccsét) használták. Ez a rész igen gyors, részben azért, mert nemigen van tereptárgy. Elég sivár képet kapunk a jövő geológiájából. Sokféle küldetés található a játékban: a legegyszerűbb semmisítsd meg őket mind típusú, de kell felderítést is végeznünk vagy kíséretet adnunk egy gépnek,... Ezeket a küldetéseket vagy repülővel vagy egy óriásrobottal kell abszolváljuk. Az űr-harc olyan, mintha a földi harcot átrakták volna az űrbe, csak talajt nem látunk magunk alatt, egyébként az akció hasonlóan zajlik. Ezektől jelentősen eltér az Interactive Ride. Szerintem a játék fejlesztésénél erre fektették a legtöbb hangsúlyt. Itt a gép automatikusan repül (mintha autopilóta lenne), de néhány ponton (pl. útelágazásoknál) eldönthetjük, hogy merre menjen tovább. Ez a megoldás nagyon hasonlít a Rebel

PC GURU

74%

Szép animációk és videok, a városon belüli repülésnél, de nagyon unalmasak az akciórészek

Assault irányítására, de itt nyilakkal ki is jelzi, hogy mikor merre lehet eltérni. Közben a mouse-zal célozhatunk és lőhetünk.

A küldetéseket egy bázis hangárjából kiindulva kell végrehajtsuk. A mission briefing nagyon poénos. Egy egészen idiotikus robot informál minket a célpontokról. Néhány küldetés elvégzésével elérkezünk az első fordulóponthoz a játékban: a lázadók megszerzik a Raven-t. A sörétesállú Armidok nem látnak a dühtől és már tervezik is az ellencsapást és a hajó visszaszerzését. Mostantól a küldetéseinket a Ravenről indítják. Az egyes szobák (options, hangár,...) egy nagy lift használatával érhetők el. Itt látható, hogy milyen nagy is valójában a Raven - öt szintes hajó.

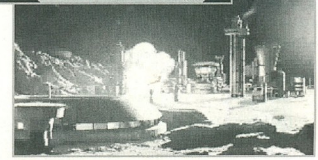
A játék története, bár elég sok klisét használ (idegen faj támad, van egy belső ellenség, egyetlen hős pilóta,...) elég hangulatos. Erről a nagyon szép animációk és a jó minőségű videok gondoskodnak. Az idegenek maszkjai és a hátterek igen igényesen lettek elkészítve, ami sokat dob az egészen. Kimondottan tetszett az idegenekkel kollaboráló Dark-ot megszemélyesítő színész játéka. Nagyon profin játsza el ezt a megtört, kisstílű alakot. A többi szereplő sem amatőr, végre nem egyszerű statisztákból próbáltak meg „videojáték-sztárokat" csinálni. Sajnos a főszereplő pilótát alakító színész viszont eléggé erőltetetten adja elő a

figurát. Igazi hero!? A lövöldözős részek, azaz maga a játék sajnos szerintem nem lett a legjobb. A szárazföldi és űr-lövöldözős részek nagyon egysíkúak, unalmasak. A játék összességében átlag feletti, de nem kiemelkedő, mert semmi újdonság sincs benne. Aki imádja a látványos animációkkal és akció-részekkel teletűzdelt CD-s játékokat, az ne hagyja ki, mert ezek közül az egyik legszebb a Raven Project.

LOADSTAR: BMG - ZENE HELYETT MOST JÁTÉK

A BMG multimédiás részlegének első elkészült műve a Loadstar. Ez egy 3 CD-t elfoglaló lövöldözős játék a la Raven Project, vagy Rebel Assault. Bár ilyen stílusú játékból lassan tengert lehet rekeszteni, de különös történetével mégis kiemelkedik közülük: Tully Bodine szerepében

játszhatunk. Ő egy nagy, Nova UD-2 típusú szállítóhajó, a Loadstar parancsnoka. A 20. század folyamán egyre nagyobb mértékűvé vált a környezetszennyezés a Földön, így a tudósok véleményét megfogadva a földlakók megkezdték a naprendszer meghódítását, és a felfedezett bolygókon a hasznos anyagok kitermelését. A Hold túlsó oldalára került az űrből beérkező anyagok legnagyobb elosztóbázisa, a Mendaleev bázis. Rengeteg leszállópályát és egy elektromágneses, ún. taxi-út rendszert telepítettek ide, hogy az árukat



gyorsan lehessen szállítani. Ezen az úthálózaton fog az akció maga játszódni. Különféle szállítási megbízásokat kapunk, melyeket teljesítve tudunk előrehaladni a történetben. Természetesen nem kéjutazásokról van itt szó: a pályát elzárják néha útakadályok, melyek előtt időben el kell kanyarodni, vagy kampec, és hasonló problémát jelentenek a szembejövő taxik is. Ha észrevesszük időben, hogy valami bunkó a pályán parkol a járgányával és rádudálunk, akkor semmi gond, ellenben, ha lecsúszik a kezünk a dudáról, akkor többször már fel sem emeljük - Crash. Ezenkívül még a levegőből lőnek ránk vadászgépek, időnként pedig a rendőrség is utánunk ered. Azaz van teendőnk bőven, mindig történik valami a járművünk körül. A játék a C64-es Loco mai modern 3D-s változatának tekinthető. A mienkéhez hasonló szállítók pilótái sajátos kasztot képeznek a bázison. Az egyes pilóták között személyi ellentétek feszülnek, melyet már az introban is láthatunk. Az általunk megszemélyesített Tully Bodine a pilóták között a „nagymenő", így mások is pályáznak a helyére.

A Loadstar története szerintem üde színfoltot jelent az olyan játékok között, melyekben már kb. századszor kell megvédenünk Földünket különféle idegenektől, stb... Az igen hosszú intro nagyon hangulatos és a video minősége is kiváló. Bár az akció rész grafikája hosszú távon unalmassá válhat (elég egysíkú állandóan a járatokban repülni), mégis mivel mindig történik valami a járgány körül, állandó a veszély, ezért folyamatos odafigyelést igényel, és nagyon jól leköti az embert. Összességében nekem jobban tetszett mint a Raven Project, mert itt a készítők a játék köré építettek egy filmszerű történetet. A Raven Project-nél fordítva volt, sokszor azt éreztem, hogy volt egy történetük, lettek belőle szép videok, és közé beraktak némi akció-részt, hogy rá lehessen írni a dobozra, hogy játék.

Charlie

PC GURU

78%

Hangulatos intro, jó a játékrész, de kissé egyhangú a grafika

Sim Isle

A SIM család legfiatalabbja

MAXIS
CD-s, 486/33, MS-DOS 5.0, 8MB RAM, 6MB HD, SVGA, Ismertebb hangkártyák

A Maxis ismét megörvendeztette híveit egy remek programmal. A SIM Isle a trópusi esőerdők világába kalauzolja őket. A küldetések során a legkülönfélébb problémák megoldása szakad a nyakukba, miközben felismerhetik a „Földünk tüdejé"-nek valós, létező problémáit.

A korlátozott hely miatt nem sokat fecsérelnék a bevezetőre, jöjjön a lényeg! A programban számtalan szigeten teheted próbára tudásodat. Huszonnégy küldetés megoldása mellett ugyanis tetszőleges mennyiségű szigetet generálhatsz magadnak. Emellett bármelyik területen indulhatsz FREESTYLE módban, ami annyit tesz, hogy nem kötnek a küldetés korlátai. Viszont ebben az esetben elmarad a győzelem öröme is. Az első sziget az oktató funkciót kapta. A kézikönyv segítségével egy gyorstalpaló SIM Isle bemutatónak felel meg.

A többi huszonhárom az esőerdők gondjainak legszélesebb palettáját vonultatja fel; turizmus felvirágoztatása, környezetszennyezés, elégedetlen helyi törzsek, pénzhiány, lázongó városlakók,...

A sziget kijelölése után érdemes egy INFO-t kérni. Ebből kiderül az adott küldetés célja, időkorlátai és egyéb megkötései. A nehézségi szintet sajnos itt nem tüntetik fel (a Notebook-ban megtalálod), de végül is nem túl lényeges. Ajánlatos inkább egy Free Form-ban generált szigeten gyakorolni „kicsit", aztán már tulajdonképpen jöhet bármelyik scenario.

ALAPOK

A képernyő legnagyobb részét a sziget tölti be, ez a tulajdonképpeni játéktér. Alatta négy menüpontot találhatsz. A Files/Options menü a nevének megfelelően a lemezfunkciókat, valamint a beállításokat tartalmazza. Használatuk teljesen egyértelmű, csak néhányat emelnék ki. Aki esetleg elfelejtette mi is a küldetés célja, az itt a Scenario Recap-nál bármikor megnézheti. A Pin Key bekapcsolása a legtávolabbi nézet esetén lesz hasznos. A „gombostűk" fejének színkódját tartalmazza. Amíg fejből nem megy, érdemes bekapcsolni. Az animáció szintjének változtatása mindössze az animációk sebességét változtatja. Mivel a játék lényegi részének szempontjából teljesen mindegy, hogy pl. a

„- Ember! Ne félj! – tudja a titkot a természet és mosolyog."

> *„Az ember a maga tékozló és meggondolatlan módján szorgalmasan irtja a trópusi erdőségeket. Minket, mindnyájunkat ér ezzel felbecsülhetetlen veszteség... Gyermekeink gyermekeinek már nem lesz módjuk megtudni, mi is az a trópusi esőerdő."*
>
> *Gerald Durrell*

teherautók száguldoznak-e vagy sem, akár ki is lehet kapcsolni.

A Messages bekapcsolásával iszonyatos mennyiségű SimFaxot szabadíthatsz a nyakadba, melyek nagy része többé-kevésbé hasznos segítség a kezdők számára. A Score menüpont csupán egy táblázatot aktivál, melyben látható az anyagi helyzeted, a világ rólad alkotott véleménye, a sziget populációjának

„boldogságaránya", valamint az ökológiai, az ipari és a fejlesztési százalék. Hogy ezek közül éppen melyik fontos, az adott scenario-tól függ.

A Graph menüpontból cseppet sem meglepő módon grafikonok hegyeit csalhatod elő. Statisztikusok előnyben! A Notebook lapozgatása már jóval hasznosabb tevékenység. Itt minden lényegi információt megtaláltok a SIM Isle rejtelmeiről. Többet, jobbat és részletesebben ír le, mint a kézikönyv!

A jobb alsó sarokban helyezkednek el a képernyőn való scrollozáshoz, valamint a méretarány változtatásához szükséges gombok. Emellett a látszati kép forgatására is van lehetőség. Az egyetlen különlegesség a bal felső gomb (négyzet jelöléssel), amely a 3D nézetet 2D-s térképpé konvertálja. Ezen aztán könnyen felderítheted az ásványi lelőhelyeket, a környezetszennyezés mértékét, a turizmus vagy akár a fakitermelés értékét is. Ügynökeid úti célját itt is kijelölheted! A menüpontok alatt találod az ügynökeid ablakait, ezalatt pedig az üzenetsort. Ez utóbbi meglehetősen apróra sikeredett, pedig a legtöbb esetben fontos információk jelennek meg itt. Próbáld meg szemmel tartani!

ÜGYNÖKÖK

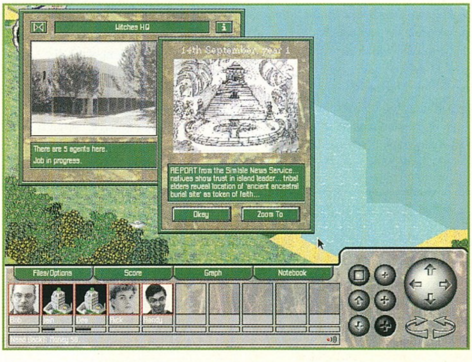
Az ügynökök munkája kulcsfontosságú szerepet kapott a játékban. Minden ügynök más és más képzettségekkel (skill) rendelkezik. Ennek megfelelően eltérő helyeken kamatoztathatják tudásukat. Minden küldetés során kapsz néhány ügynököt, de a HQ-n is válogathatsz új munkatársakat magadnak. Összesen huszonnégyen vannak, de a legtöbb küldetésben nem választhatod akármelyiket. A legtöbb ügynök kétféle képzettséggel rendelkezik, de néhányan csak egy dologhoz értenek, míg Bob és Andy háromhoz is ért! A kiválasztásnál mindig legyen szempont, hogy előbb vagy utóbb mind a tízféle skill használatára szükség lesz, viszont érdemes ezeket minél kevesebb alkalmazottal lefedni (mert természetesen fizetni kell őket is). Az egyes ügynökök önéletrajzát, aktáit megnézheted a Notebook-ban, illetve a HQ-n.

Az ügynök képére klikkelve egy kis ablakot kapsz, újabb ikonokkal és adatokkal. A Stats segítségével előhívhatod a már ismert adatokat (önéletrajz). A Move parancs aktiválásához elég a

tappancsokkal kijelölnöd az elérendő helyet a térképen. Egyébként ha csak az ügynök mozgását akarod kijelölni, akkor egyszerűbben megoldhatod, ha jobb klikket aktiválsz a képén. Ha esetleg valakit nem találsz, a Location segítségével hipp-hopp meg lesz. (Gyors eléréshez is jó.)

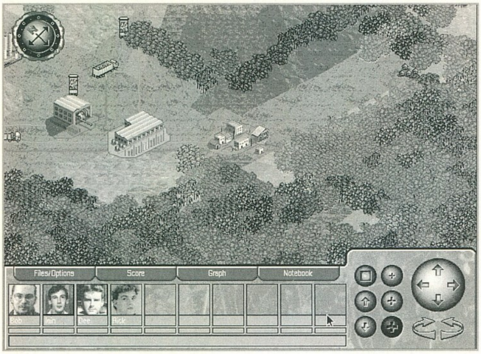
A játék kezdetekor minden ügynök a HQ-n tartózkodik. Nem is mozdul innen, hacsak nem utasítod rá. Mielőtt megtennéd két ügynök tulajdonságait feltétlenül turbózd fel; a helybéliek specialistáját (local ecology) és a felfedezőt (exploration). A train aktiválása csak akkor lesz eredményes, ha van employment skill-lel rendelkező ügynököd. Ő fog gondoskodni társai képzéséről (és még rengeteg egyébről is, de ezt most hagyjuk). Addig növeld az értékeket, amíg eléred a nyolcvanat. Eztán útjára engedheted alkalmazottaidat. A játék során érdemes mindenkit magas szintre felhozni (feltételezem, hogy a haszontalan embereket rögtön első napon kirúgod). A training csak akkor működik, ha az oktató és a tanítvány is a HQ-n van. (Az employment skill birtokában lévő egyén képes az önképzésre!) Az embereid tudása persze a szerzett tapasztalatok nyomán is növekszik majd.

Tízféle képzettséget fogsz találni alkalmazottaid adatlapján. Az ezekben való jártasság értéke 1 és



100 között változhat. A képzettségek: tárgyalás (negotiation), iparosítás (industrial), felfedezés (exploration), építkezés (construction), alvilági kapcsolatok (criminal contacts), ökológia (local ecology), állatvilág és zoológia (fauna & zoology), foglalkoztatás (employment), helyi kultúra (local culture), növényvilág és erdészet (flora & forestry). A képzettségek megfelelő alkalmazási területe teljesen logikus. Az ipari létesítmények termelésének szabályozását az industrial skill birtokosa oldhatja meg, míg a „bennszülött falvak" termelésének fokozása az ökológus feladata. Viszont azt, hogy mit termeljenek és exportra vagy belső használatra, a tárgyalóképes ügynök dönti el. Az építészek hozzák létre a különféle létesítményeket. Leghasznosabb közülük Mr. Bob Moon, mert ő felfedező és ipari képzettséggel is rendelkezik az építkezés mellett. Tehát bárhol nekiláthat a munkának! Tudni illik csak az exploration skill birtokosai mozoghatnak a terepen, a többiek mozgása az utak mentén lehetséges csupán! A helyi kultúra képzettsége igazán az első városok megalapításakor kap szerepet. Az egészségügyi ellátást, az egyházak kontrollálását és az oktatást is csak ilyen képzettségű egyén veheti kézbe.

Ha valamelyik létesítményben nem tudod aktiválni valamelyik parancsot, akkor a klikkelés nyomán az üzenetablakban elolvashatod a feltételeket. Ezek egyrészt anyagi vonzatok, de tartalmazzák az ügynöki képzettségekre vonatkozó adatokat is. Még az alvilági képzettségeket



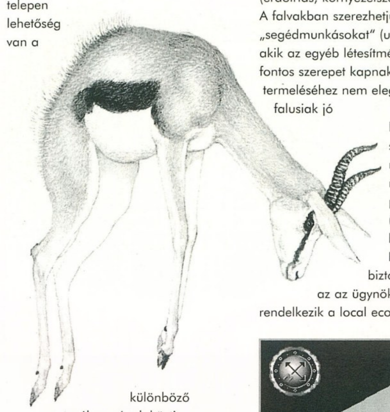
szerettem volna megemlíteni. Nos, teljesen jogosan a drog termelő falvak is felkerültek a Sim Isle palettájára. A drog-bárókkal kapcsolatos rivalizálások és háborúk korrigálását csak egy megfelelően képzett ügynök láthatja el.

Természetesen az ügynökök csak a helyszínen tudják ellátni feladataikat, ezért mindenképpen a helyszínre kell vezényelni őket, hogy kamatoztathassák tudásukat. Az anyagiak megteremtése már nem csupán az ő feladatuk...

IPARI LÉTESÍTMÉNYEK

A szigeteken változó arányban fordulnak elő ipari létesítmények. Ezek nagy részének funkciója kettős, de egyidejűleg csak egyet képesek ellátni! Kiaknázzák a sziget természeti kincseit és anyagi hasznot hoznak azok értékesítéséből vagy építkezéseidhez szükséges alapanyagforrásoknak tekintheted őket. Mivel mindkettő egyaránt fontos, vagy többet létesítesz belőlük vagy váltogatod a funkciójukat. Ugyanis mindenképpen szükség lesz a nyersanyagokra és a pénzre is a további építkezésekhez. Maguk az ipari létesítmények vagy már eleve adottak a scenario során, vagy önerőből kell létrehozni őket. A bányák, olajlelőhelyek és egyéb természeti kincsek hatékony kiaknázása érdekében először mindig a 2D-s térkép tanulmányozását ajánlom.

Az egyik legfontosabb természeti kincs kiaknázása a fakitermelés. Azonban a kiirtott erdők újratelepítéséről is gondoskodni kell. Az ügynökök segítségével minden telepen lehetőség van a



különböző tevékenységek közti váltásra. A gyárak működésének megkezdése előtt aktiválni kell a kívánt munkát (apply job)!

A hatékony termelés érdekében ki kell alakítani a láncszerűen összekapcsolódó termelési vonalakat.

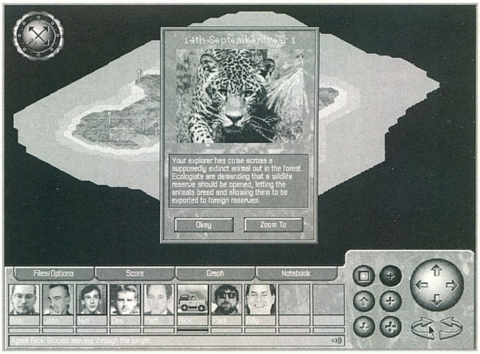
„Az ember igyekszik lakályosan berendezni a világát, csak a földet, a vizet és a levegőt mérgezi meg."

Annál is inkább, mert a városok lakói újabb és újabb követelésekkel állnak elő. Nem is szólva az egyéb anyagi igényekről! A Hi-Tech Industry például nagyszerűen értékesíthető autókat, bútorokat és egyéb fogyasztási cikkeket állít elő, de fafeldolgozó, vegyipar és helyi manufaktúra szükséges a termeléshez.

Bővebb információkért ismét csak ajánlani tudom az ipari épületek ablakának sarkában található i betűt, mely megnyitja az információk áradatát a tudásszomjtól hajtott játékos számára. Azért a szükséges anyagi és egyéb erőforrásokról lesz itt valahol egy táblázat...

FALVAK ÉS VÁROSOK

A szigeteken fellelhető őslakosok a falvakban élnek. Ők termelik meg a városok létesítéséhez és ellátásához szükséges élelmet. Az egyes falvak populációjának mérete a bennszülöttek boldogságának és a termelésük hatékonyságának függvénye. Az őslakosok kedélyállapotát befolyásolhatja még az ősi szentélyek felfedezése és azok megnyitása a turizmus előtt (-), termelésük csökkentése (+) és persze a környezetüket érő hatások (erdőirtás, környezetszennyezés, stb.). A falvakban szerezhetjük be a „segédmunkásokat" (unskilled labor), akik az egyéb létesítményekben fontos szerepet kapnak. A munkások termeléséhez nem elegendő a falusiak jó kedélyállapota, szükséges a megfelelő méretű populáció is (140 feletti lélekszám). Ennek biztosításához kell az az ügynök, aki rendelkezik a local ecology skill-lel.



Neki van lehetősége arra, hogy a train opcióval fokozza a termelés hatékonyságát a falvakban, ezáltal növelve az élelmiszertermelést és a populáció nagyságát is. Ha az ügynök e képzettségében nyolcvan feletti értéket képvisel, érdemesebb a batch train-t választani, ami kicsit tovább tart, de sokkal hatékonyabb!

A városok szintén kulcsfontosságúak. Populációjuk növekedése jórészt az őslakosok élelmiszertermelésének függvénye. A városok polgárai pénzforrást jelentenek adóbevételek formájában. Viszont ennek fejében időről időre követelésekkel állnak elő, melyeket ha nem teljesítünk, lázonganak. Eleinte csupán megfelelő egészségügyi ellátást, közoktatást, szórakozási lehetőségeket és vallásuk szabad gyakorlását követelik. Idővel azonban megjelennek a magasabb igények (gépkocsi, luxus cikkek, stb.). Fontos! A városok által okozott környezetszennyezés értéke csökkenthető az oktatás fokozásával! A városok fejlődését nagyban befolyásolja és korlátozza az is, hogy van e a közelükben erőmű. Ha van, akár már 8.000 főnél léphetünk town szintről city szintre, míg erőmű nélkül ugyanehhez 20.000 fős populáció szükséges! A városi lakosok igényeinek kielégítése nem csupán az adóból nyert pénzforrás miatt szükséges, hanem azért is, mert innen nyerjük a képzett munkásokat (skilled labor). A komolyabb ipari létesítmények megépítéséhez szükség lesz rájuk!

TURIZMUS ÉS EGYEBEK

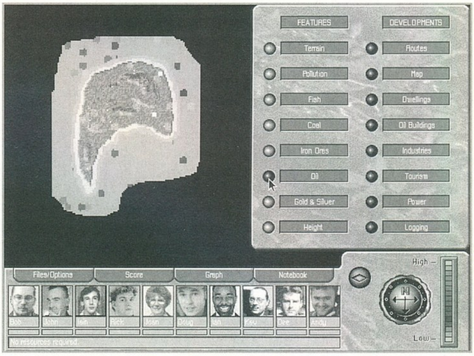
A turistalátványosságok megjelenése jórészt a felfedező ügynök munkájának függvénye. Az őserdők mélyén ősi templomok, egzotikus állatok, sőt akár ufo-k és egyéb turistalátványosságok várnak felfedezésre. Ezek megtalálása és feltárása után megindul a turisták áradata. A nemzeti parkok például nem csupán a turizmust, hanem az

egzotikus állatokkal való legális kereskedelmet is képviselik! Az utazók áradatát természetesen fogadni kell. Ez megkívánja a közlekedés (kikötők és repülőterek) és a szállások (hotelek, kempingek) biztosítását is. Szerencsére az utóbbiak befogadóképessége időről időre (anyagi lehetőségeid korlátainak arányában) növelhető.

Mint egyik létesítmény esetében sem, most sincs szükség az utakkal való bajlódásra. A program automatikusan elvégzi ezt a feladatot és összeköti az úthálózattal, amit szükséges.

Az ősi temlomok, városok felfedezése után neked kell eldöntened, beengeded-e az archeológusokat a terepre. Ha igen, számolnod kell az őslakosok boldogságának csökkenésével és a turizmus növelésével. Itt jegyezném meg, hogy ne csak ez befolyásoljon a döntéseidben, mert nagyon fontos figyelemmel kísérni a világ rólad alkotott véleményét is!

Hirtelen végigsuhantunk mindenen, ami fontos. Az igazság az, hogy tuti tippeket nem adhatok, mert minden scenario más és más feladat elé állítja a játékosokat. Azért néhány dolgot nem árt, ha megfogadsz...



TIPPEK

Mindig igyekezz szem előtt tartani a kitűzött célt és figyelj az időlimitre!

A természeti kincsek hatékony kiaknázása érdekében érdemes az ügynököt a 2D-s térképen a megfelelő helyre irányítani.

Ha a későbbiekben szeretnéd fejleszteni a repülőteret, gondolj rá időben, mert később már nehezebb lesz a szükséges teret biztosítani.

A felderítődet szinte folyamatosan mozgasd a dzsungelben! Előtte érdemes legalább 80-ra felvinni az exploration skillt.

Vigyázz, ha a scenario célja, hogy x összeget kell kitermelned adott határidőre, akkor az nem azt jelenti, hogy nyertél, ha a bankszámládon elérted azt az x tőkét!!! (Gondolkodj!)

Ne halmozd egymásra az ipari épületeket, hacsak nem akarsz környezetszennyezési rekordot felállítani. Viszont a túlságosan szétszórt elhelyezkedés csökkenti a termelés hatékonyságát, szóval meg kell találni az egészséges távolságot.

Az ügynökök fizetése képzettségeiknek megfelelően változó!

Ha pénzt is akarsz szerezni, nem árt néhány dolgot exportra termelni...

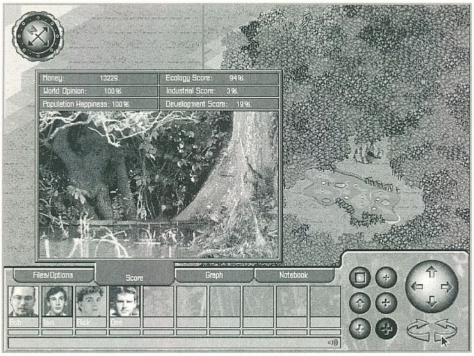
AZ ÉPÜLETEK BŐVÍTÉSÉNEK KÖLTSÉGEI		
Mit	Költség (EMU)	Anyagszükséglet
Hotel - Extend Resort	125	75
Hotel - Improvement	100	50
Attraction - Extend	200	100
Attract - Improve	250	75
Large Airport	1050	550
Extra Tanker	700	-
Windmills	900	200
Uranium	100	-
Church	100	-
Recreation Center	50	30
Hospital	150	60
College	150	-

ÖSSZEGZÉS

A program hangulata kiváló. A grafika és a zene is kellemes, semmivel sem kell több egy jó stratégia-szimulátor keverékhez. A küldetések is elég széles palettáját vonultatják fel a megmérettetéseknek. Mégis valami hiányzik. Lehet, hogy csak nekem. Mindenesetre a Sim-ek közül még mindig a Sim City-re voksolok. Ennek ellenére a SIM család ismét egy olyan taggal bővült, mely megtanít minket valamire. Tanít, nevel és figyelmeztet. Valamire, ami talán sokkal fontosabb, mint hinnénk. Már csak emiatt is érdemes „küzdeni" vele egy kicsit. A hideg éjszakákon amúgy sem árt egy kis trópusi hangulat...

Lily

PC GURU
84%
Kiváló stratégiai játék, bár mintha hiányozna belőle a lendület.



AZ ÉPÍTKEZÉSEK KÖLTSÉGEI			
Épület	Költség (EMU)	Anyagszükséglet	Egyéb
Attraction	200	100	-
Airport	1000	400	-
Chemical Plant	250	150	5 SL
Church (City)	300	100	-
Coal Mine	500	150	5 UL, 5 HM
College (City)	400	100	-
Ferry Port	500	250	-
Gold Mine	300	150	5 UL, 5 HM
Hi-Tech Industry	500	200	4 SL, 5 HM, 10 MG
Heavy Industry	300	300	4 UL
Hospital (City)	450	100	-
Hotel	250	150	-
Iron Ore Mine	300	150	5 UL, 5 HM
Logging Camp	250	-	5 UL
Manuf. Plan	400	250	4 SL, 10 HM
Nuclear Plant	2000	300	50 HM
Oil Rig	700	350	4 SL, 8 HM
Oil Pumping Station	150	50	-
Power Station	400	250	8 HM
Recreation Center (City)	350	50	-
Saw Mill	400	-	-
Silver Mine	300	150	5 UL, 5 HM
Steel Mill	400	250	5 UL
Town	500	1000	-
Warehouse	500	-	-
Wind Plant	800	200	10 HM
rövidítések: UL - unskilled labor, HM - heavy machinery, SL - skilled labor, MG - manufactured goods			

A PC GURU exkluzív különszáma

MEGJELENT!

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításval.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Akciós fogyasztói ár: 750 Ft

Doom Forever

MEGJELENT!

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.
Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**
- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:
új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Akciós fogyasztói ár: 1290 Ft

A fenti CD-k megrendelhetők:
GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765

Mint már bizonyára észrevettétek ismét lehet rendelni a régi CD GURU-k közül. A nagy érdeklődés persze lassan ismét lefogyasztja a készleteinket. Mindenki aki hozzá szeretne jutni a régebbi számokhoz, az lassan nem árt ha feldob egy megrendelőlapot, mert aztán ismét elfogy a csemege.

Multimédia stúdiónkban

Stamford CANADA számítógépek

Accept only the finest... Caviar WESTERN DIGITAL

intel inside

SONY
monitorok
CD ROM-ok
hangszórók
szórakoztató elektronika

SAMSUNG

ti számológépek

CHERRY billentyűzetek

CD írás akár azonnal is!

VIDEOBIT

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 269-3440, fax:129-4644

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a
☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)
1996. .... hónaptól.
Név: ....
Intézmény: ....
Cím: ....
A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

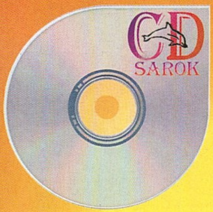
ULTRASOUND PLUG & PLAY

BETMEN testvéreim!

Eljött az igazság pillanata. A nagy mű elkészült. Íme a legújabb Gravis hangkártya:

- 16 bites, 48 kHz-es, 32 csatornás audió hardver
- 32 hangú, General MIDI kompatibilis PCM wavetable szintetizátor
- Hardverkompatibilitás az Ultrasound, a Soundblaster és a Roland szabványokkal
- Max. 8.5 MB RAM
- ROM és RAM-kezelés

Pixel Multimedia Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 13.
Tel: 266-6059, 118-1595
Fax: 118-6651



Delfin CD Sarok

Csak nem CD-Rom hirdetés? De igen! Hamarosan tombolni kezd a báli szezon, ám két keringő között ajánlanánk valamit.

Amit ajánlunk:
- játékok mindegykinek -
- felhasználói programok felhasználóknak -
- oktató és fejlesztő programok gyerekeknek -
- a fenti témák egyikébe sem besorolható CD-Romok -

Amivel sajnos nem tudunk szolgálni:
- tánc és illemórák -

Ahol ajánlatunk érvényes:
XII. Szt. István krt. 4.
IX. Ferenc krt. 28.
VIII. Népszínház u. 32.
VII. József krt. 14.
VI. Andrássy út 38.

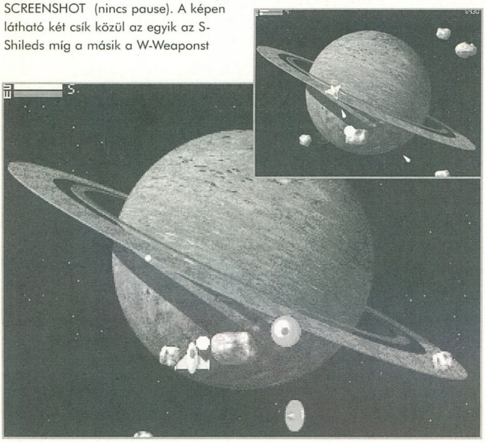
Schuerue Desing

ASTROFIRE V1.0S

Bár tudom, volt már hasonló game a Shareware rovatban, mégis az AstroFire nekem nagyon megtetszett. A shareware verzióban csak egy pálya, egy szint található. A játék egy arcade stílusú, StarDust típusú űrhajós lövöldöző, meteor darabolós játék. Mindez 256 színű raytraced grafikával.

Az első epizód az Into The Strom nevet viseli, a további pályák neve a Whirlpool of Death és a Heart of the Fire, más-más grafikával és ellenfelekkel. Regisztrációja „csak" 29$, ami szerintem már rablás kategóriába tartozik, bár ők tudják. Indítási opciói a ASTRO – QUIET (nosound) és az ASTRO – SCREENSHOT (nincs pause). A képen látható két csík közül az egyik az S-Shileds míg a másik a W-Weaponst erősségét mutatja. Aki játszott a StarDust-tal, és megszerette, annak kellemes kikapcsolódást jelent a játék.

Owen Thomas (ORT)
2A Berceau Walk
Watford
Herts WD1 3BL
UNITED KINGDOM



CD-ROM 6 PACK

Hát most jól megfogtak. Ilyen még úgyse volt. Kezemben tartok egy CD tartót amibe 6, azaz 6 Shareware CD lapul. Azt már mondanom sem kellene, hogy természetesen „Made in USA" felirat ékeskedik rajta. Nem hiába, az amcsik szeretik a big-big, no meg a more-more fogalmakat. De nyissuk ki a tokot.

A 6 db CD összesen 25000!!! file-t, vagyis majdnem ugyanennyi programot tartalmaz. A CD-k az 1993-1995-ös évek Night Owl Publisher & Power User Software kiadások összesített programjait tartalmazzák. Az összeállítok igyekeztek minden igényt, kívánságot és elvárást kielégíteni a válogatás során, bár ezek az igények jórészt az amerikai elvárásoknak felelnek meg.

Nézzük sorra a korongokat.

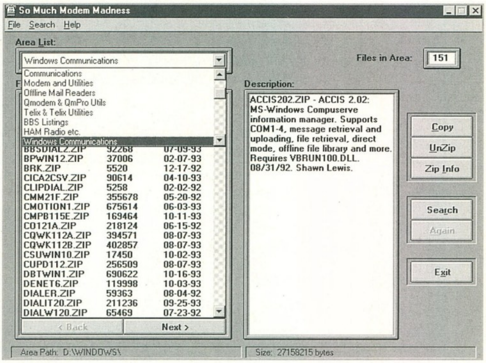
Az első CD a Night Owl's Game Disc, a második a Best Shareware vegyes válogatása, a harmadik a So Much Shareware-4, a negyedik a So Much Modem Madness, az ötödik a So Much for Windows & OS2, végül a hatodik a Best BBS válogatások. A nevekből kitalálható mennyire vegyes a CD-k tartalma. A rengeteg direktori és a sok file igen átláthatatlanná, nehézkessé tenné a CD-k használatát, szerencsére az amcsik itt is jeleskedtek.

A könnyű kiigazodást, a keresett file-t netán a téma szerinti keresését nagyon jól megoldották a speciálisan erre a célra írt programmal. Ebből a programból (DOS, Windos, OS2) nemcsak témák és nevek szerint kereshetünk pofon egyszerűen, hanem egyből ki is pakolhatjuk a kívánt ZIP anyagot. Igen ZIP, mert az összes anyag tömörített a CD-ken.

Legnagyobb érdeklődést bennem a felhasználói programokat tartalmazó CD-k váltották ki. Zenei, DTP-s, Screen-Pic util, azaz mindenféle anyagok amik a képi megjelenítéssel kapcsolatosak, pl. a kép ripperektől kezdve a Qpeg-ig, mindenféle programok pl. rajzolók, effekt gyártók, multimédiás stb. programok ezreit néztem át.

Az egyik könyvtárban pár száz elég jó minőségű kép is található. Aki a különféle programnyelvekhez szeretne bővítéseket, az se csalódik a CD válogatásban. A kedvenc QBasic-től egészen a Pascal és C nyelvű források listájáig válogathat.

Aki lusta saját adatbázis programot írni, annak ajánlhatom az egyik CD-n található program tömeget, ezekből a kedve szerint válogathat, akár CD vagy video katalógus programot. A másik nagy terület a sok Windows, NT és OS2 patchek, utils, games stb, ez két CD-n található de ott iszonyatos mennyiségben. A modemes és a BBS-es központ felhasználói programok mennyisége igen nagy tiszteletet vált ki. Én még ennyi TELIX-es, MAXIMUS, stb. és ún. DOOR anyagot még egybe nem láttam.



A CD-k rengeteg és sokféle típusú programokat tartalmaznak. Jó vásárlásnak ígérkezik.

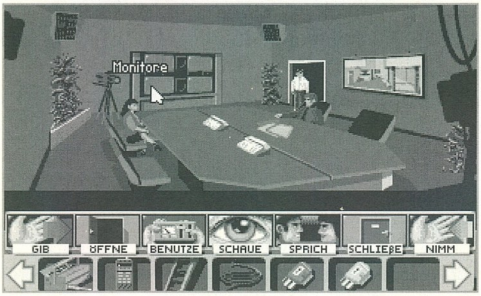
Az az igazság, hogy derekasan megvívtam a CD-kel, de így is csak ízelítő volt abból, hogy mi is vár arra aki meg is veszi (lehet, hogy és is?). Száz szónak is egy a vége, a CD halmot annak ajánlom, akinek nem a játék az elsődleges, no és szeret mindenféle grafikai, zenei, adatbázis, modemes, BBS programokkal, utility-kkel játszadozni. Ezt az egyedülálló CD 6 Pack-ot az EcoBit bocsátotta rendelkezésünkre.

TELEKOMMANDO 2

Nagy érdeklődéssel indítottam el ezt a kalandjátékot, mivel Amigán jó egy éve már végig játszottam. Sajnos csalódtam mert a PC-s verzió is német nyelvű. A grafikusan ikonvezérelt program régi Lucasos hangulatot idéz fel '90-es évek grafikai kivitelben. A játék célja a kommunikáció helyreállítása az UndelWelt cég székházában, mert a cég műholdas rendszerét egy banda tette működés képtelenné. Mi egy telefonszerelőt alakítunk...

A logikai fejtörők nem igazán nehezek és a nyelvtudás sem dominál a játék során. Ha jól emlékszem a legnagyobb fejtörést az okozta, hogyan tudok egy-két szobába bejutni. Ha nem játszottam volna végig Amigán, egészen biztos most megtettem volna, de így kissé unalmas lenne. Aki esetleg találkozik ezzel az egylemezes játékkal feltétlen másolja le, érdemes. Nem csak a profiké a világ, de nem ám. A TK2 futtatásához min. 286, VGA, 1MB RAM, és SB, Adlib.

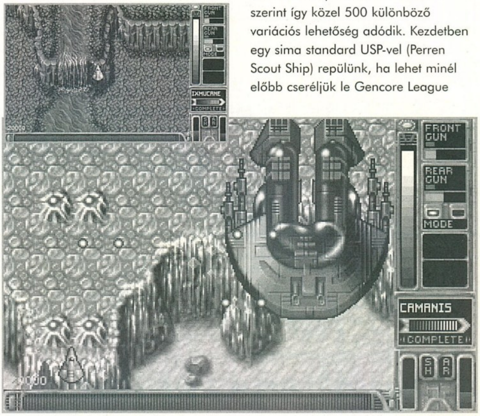
Thomas Steg, Wolfgang Gabler
Karlsruhe



TYRIAN

1995 Epic MegaGames. A „Cég" (az Apogee mellett) egyre jobban belelendül a játékok gyártásba s úgy gondolom ma már bizton állítható, ennél termékenyebb, csak Shareware-t író csapat talán nem létezik széles e határban. A Tyrian szerintem az 1995-ös Epic anyagok közül messze a legkiemelkedőbb, bár az ember azt hinné, hogy e lövöldözős stílust már nem is lehet tovább ragozni.

Nos aki ezt elhiszi az nem látta még a Tyriant. A játék annyira összetett, annyira újra gondolt (legalábbis PC-n), hogy ezzel az



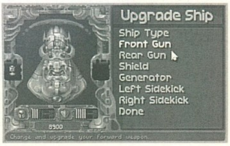
alkotással ismét feljebb került az a bizonyos képzeletbeli léc. Ha meg szabad említenem talán Amiga Banshee-re hasonlít legjobban, ámbár ott nem ennyire összetett a fegyverzet és az űrhajó fejlesztése.

LÁSSUK AZ OPCIÓKAT

Hardware igénye a normális kategóriába tartozik, hisz min. 386, 4 MB RAM, VGA, Sound Blaster, Gravis Ultrasound, MIDI MPU-401 comp. (Roland Sound Canvas, RAP-10, MT-32) egér, vagy joystick szükséges. Ha netán a legnagyobb felbontásban „detail" szeretnél játszani Pentium need. A játék full verzióját modem, illetve Network lehetőségekkel is ellátták.

A JÁTÉK

Három különböző űrhajó közül lehet válogatni, vásárolni. Fegyverek tömkelege áll rendelkezésre, ezek különféle csoportosítása a szerzők szerint így közel 500 különböző variációs lehetőség adódik. Kezdetben egy sima standard USP-vel (Perren Scout Ship) repülünk, ha lehet minél előbb cseréljük le Gencore League



űrhajóra, ez ugyanis sokkal gyorsabb. Speciális fegyverzetek az Ice Beam (tűz és jég) valamint a Super Laser, Pulse Cannon, Multi Cannon, Mega Cannon, Laser, Zica Super Laser, Proton Blaster, Vulcan Cannon, Lightning Gun, Missile launcher, Heavy Missile launcher. Gondolom ennyi elég is lesz, csak győzz kiigazodni köztük.

Végezetül a Világok, azaz a pályák a TYRIAN, SAVARA, DELIANI, GYGES és REMUS. Szép grafikájú és mellesleg igen jól játszható, cool játék.

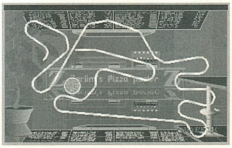
Epic MegaGames

ANGLER

PIZZA WORM V2.1

Ha valaki megkérdezne, vajon melyik játék tetszett legjobban eddig a több tonnányi Shareware játék közül, nos akkor habozás nélkül erre a játékra szavaznék. A játék mindent megtestesít amit egy igazi jó Shareware játéktól elvár az ember. Pici, kultúrált (autokonfig) program, eredeti az ötlete, és igen jó zenéje mellett még jobb hangeffekt társul. Maga a játék a jól ismert „kukacos", Snake játék egyik legjobb PC-s átirata. Az eddigi kukacos játékokban mindig csak kötött, azaz előre megrajzolt pályán lehetett lavírozni. Ezzel szemben a Pizza Worm-ban nincs ilyen behatároltság, kukacunkkal arra tekeredünk amerre csak akarunk. A játék célja, hogy a lehető legtöbb pizzát befaljuk. Nem rossz mi? A féktelen falatozást persze itt se lehet büntetlenül megúszni akár csak a valóságban, kukacunk hossza lassan de biztosan egyre nő és nő és nő. A (játék) vég akkor jő el, mikor már olyan sokat ettünk, hogy nem férünk el saját magunktól. Digitalizált hangok igen aranyosak a „I'am hungry". „Yam-yam" és más beszólásokat halhatunk a játék alatt. Emellett a program sok indítási opcióval is rendelkezik, ezeket a PWORM /? segítségével nézheted meg. Ha ketten játszunk, akkor a másik játékos a Z és a C bill. segítségével irányíthatja a saját kukackáját. A játék futtatásához min. 386, 4MB RAM, SB, GUS szükséges, no és egy GURU 95/2-es lemez.

Sami Lehtinen (Zorlim)
Alkutie 18 B 16
00660 Hki
FINLAND



EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

- ☐ CD GURU 96/1 — 850 Ft
- ☐ CD GURU 95/3 — 800 Ft
- ☐ CD GURU 95/2 — 800 Ft
- ☐ CD GURU 95/1 — 800 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

- ☐ ECTS CD — 750 Ft
- ☐ DOOM FOREVER — 1290 Ft

Extra kedvezmények:

- ☐ CD GURU 95/1-2-3 — 2200 Ft
- ☐ ECTS CD + DOOM F. — 1900 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

...db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

...db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

...db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

...db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
- ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	990	MISSION CRITICAL	8,990
1944 ACROSS THE R.	9,640	MONOPOLY	9,450
3D PINBALL	6,490	MORTAL COIL	6,990
49ER WINDOWS GAMES	990	MORTAL KOMBAT 3	9,510
11TH HOUR	8,990	NETWORK A4	9,870
ACTUA SOCCER	8,990	P. A P.LINUX(95,FAL)	4,990
ALIEN ODYSSEY	9,440	PAWS	8,890
ALIENS	9,440	PANIC IN THE PARK	8,990
APACHE LONGBOW	5,860	PINBALL ILLUSION	7,990
ASCENDANCY	9,490	POLICE QUEST SWAT	7,990
BATTLE ISLE 3	8,610	PSYCHO PINBALL	8,850
BLUES GUITAR	6,290	REBEL ASSAULT 2	9,990
BLUES PIANO	6,290	ROAD WARRIOR	8,290
BURIED IN TIME	7,990	ROCK GUITAR	6,290
CAESAR 2	7,430	SCREAMER	5,990
CAPITALISM	6,990	SHIVERS	8,650
CLUB DEAD	8,950	SILENT STEEL	12,960
CRIME PATROL	6,390	STAR RANGER	6,990
CYBERWAR	5,910	STARTREK: FINAL U.	9,990
DESTRUCTION DERBY	10,590	STONEKEEP	10,990
DISCOVERIES	5,990	SUPERKARTS	5,670
DISCWORLD	9,470	THE CIVIL WAR	8,950
DRU WARS	6,490	THE LAST DYNASTY	7,970
EF 2000	10,990	THE LOUVRE	9,330
FATAL RACING	8,990	TOP 101SHAREWARE	990
HAMMER OF THE GODS	8,580	TORRIN'S PASSAGE	7,650
HELLFIRE ZONE	5,980	VIRTUAL KARTS	7,990
HEXEN	9,550	WARCRAFT II.	9,590
IRON ASSAULT	6,990	WEREWOLF VS.COM.	9,490
JAZZ GUITAR	6,290	WIPEOUT	10,900
KING'S QUEST 7	8,490	WITCHAVEN	7,980
LOADSTAR	7,990	WORMS	9,590
MILLENIA	8,490		

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!.
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
LEMEZES ÚJSÁG! KÉTHAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 Fax: 250-5200

- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- CD írás rövid határidővel

Újdonságaink:

WipeOut, Silent Steel, Warcraft 2, Wing Commander 4, IndyCar II, Cyberbikes, PQ S.W.A.T.

Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Virtual World

Játékok és nyertesek

A MOUNTAIN BIKE NYERTESEI
Kakas Szabolcs, Kiskunmajsa
Vojtarek Gábor, Salgótarján
Soós Attila, Mátészalka

PINBALL COMPETITION
Véber Zoltán, Csorna
Szabó Zoltán, Füzesabony
Tamás Gergely, Budapest

CD GURU TOTÓ
Gazda Zoltán, Kaposvár
Szép Norbert, Csurgó
Kiss Bertalan, Budapest
Schäffler Károly, Budapest
Petri Csanád, Körösladány
Hasznics Milán, Tata
Gősi Tamás, Bősárkány

Gratulálunk a nyerteseknek!

Nyereményeiket postán küldjük el.

Februárban ismét

CD GURU

A szokásos tartalommal:
- több mint 30 játékdemo
- movi szekció
- cikkek, érdekességek
- "ami a PC GURU-ba nem fért el"
- közel 100 shareware játék
- rengeteg utility és felhasználói program
- modulok, zenék
- MIDI és gravis anyagok
- az elmaradhatatlan DOOM pályák
- újdonságképpen: 3 lemezújság a CD-n

Megjelenik: **1996 február 15** környékén

Rendeld meg már most a februári számot!

☐ Csekket kérek a CD GURU 96/2-ről
☐ Utánvétellel kérem a CD GURU 96/2-t

Név: ....

Cím: ....

CD ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS

kedvezményes áron

A 10% kedvezményt biztosító kupont
az ajándékoldalon találod meg.
Előzetes egyeztetéssel **NON-STOP CD ÍRÁS!**
Programok nagy választékban!
NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Új címünk: Budapest, XXII. ker. Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

TECHNO BASE

CD-ROM & CD

Bp. VII., Erzsébet krt. 41.
Telefon: 1420-468

- **CD archiválás: 1100,-/db**
- **Legújabb játékok**
- **CD visszavásárlás, csere**

Rebel Assault II., Need for Speed, Warcraft II.
Eurofighter 2000, Screamer, Command & Conquer

CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés
– Audio CD írás

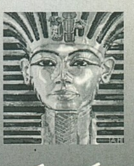
KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK JÁTÉK

VR STÚDIÓ

REPÜLÉS
HARC
STRATÉGIA
DOOM
A VFX1
VR SISAKKAL



NYITVATARTÁS:
K-P: 14-21
Sz: 10-21
V: 14-20
IRÁNYI u. 5. I/2
Tel: 1371-160

GYERE ÉS JÁTSSZÁL A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN

BEVEZETŐ ÁRAK! KEDVEZMÉNYEK!

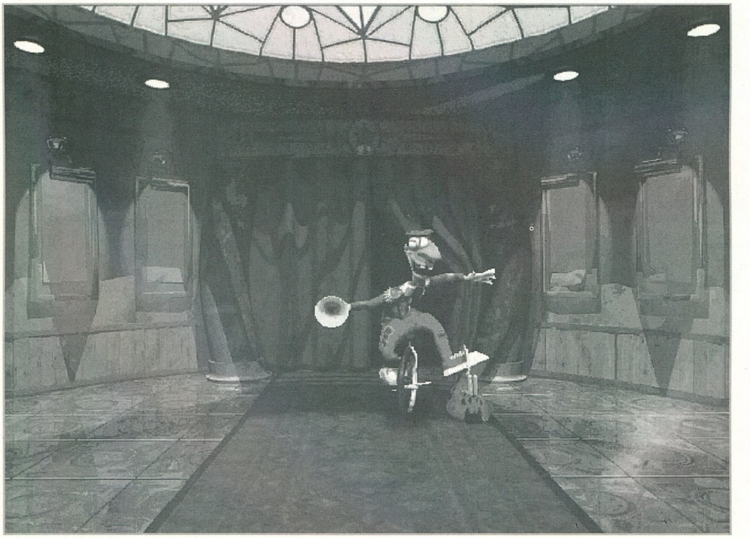
Microsoft oldalak

MICROSOFT 3D MOVIE MAKER

Fények, kamera, akció! Az ünnepi bevásárlással és az év végi filmszezonnal egy időben került forgalomba a Microsoft 3D Movie Maker. A nyolc éves kortól ajánlott termék az alkotó kedvű rendezőpalánták számára készült, akik most e CD-ROM-mal a hollywoodi nagy stúdióknak megfelelő környezetben és eszközökkel munkálkodhatnak otthoni számítógépükön. A 3D Movie Maker szórakoztató, és rendelkezik mindennel, ami valós idejű, háromdimenziós animációs filmek készítéséhez szükséges – háromdimenziós helyszínekkel, minden egyes helyszínen 30 különböző kameraállással, 40 animált, mindenre elszánt színésszel, speciális effektusokkal, több mint 350 hangeffektussal és 200 zenerészlettel. A 3D Movie Maker teret ad a gyermeki képzelőerőnek és alkotókedvnek, valamint jó példája annak, hogy a modern technológia képes a gyerekeknek is újat nyújtani.

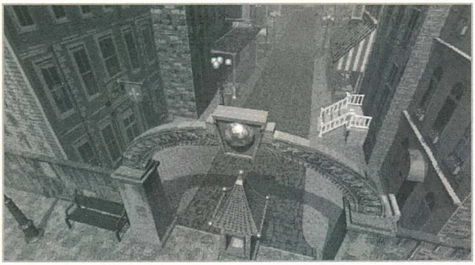
A 3D Movie Maker az első olyan gyerekek számára készült Microsoft termék, melyet a Windows 95 operációs rendszerhez alakítottak ki, és amelyben a Microsoft Softimage háromdimenziós fejlesztőeszközeit alkalmazták. Ugyanezt a csúcstechnológiát használják a hollywoodi sikerfilmek készítése során, például a „Maszk", a „Jurassic Park", és a hamarosan megjelenő „Jumanji" filmeknél is.

Új CD-ROM termékével a Microsoft a gyerekek kezébe adja az irányítást. Az otthoni számítógépek eddig nem ismert oldalukról mutatkoznak be. A díjnyertes végeredmény egyaránt szórakoztató és inspiráló, a lehetőségeknek csak a gyermeki képzelet szabhat határt! A több mint 1500 órás játék és használhatósági tesztelés során a Microsoft szakemberei folyamatosan figyelemmel kísérhették, hogy a gyerekek mennyire másképp élik meg világunkat. Az álmokra vagy a játszótéri életre alapozott filmjeikben egészen újfajta módon alkalmazták például a 3D Living Words eszközt, olyan új helyszíneket készítettek, amelyekkel ténylegesen kifejezhették sajátos mondandójukat.



A megfigyelés során felmerült vélemények és ötletek nagy része bekerült a programba, átalakítva a lehetőségek skáláját, a szereplők kialakításának menetét és magát a felhasználói felületet is.

„A 3D Movie Maker az egyik legizgalmasabb termék, melyet a Microsoft valaha is készített," mondta Patty Stonesifer, a Microsoft fogyasztói üzletágának elnökhelyettese. „Kevés termék tudja úgy kihasználni a személyi számítógép adottságait, mint ahogy azt a gyerekek esetében a 3D Movie Maker teszi. Néhány hónappal ezelőtt a hasonlóan valósidejű, háromdimenziós animáció technológia csak csúcstechnológiát használó munkaállomásokon volt lehetséges. A Windows 95 rendszer új távlatokat tárt fel a személyi számítástechnika világában. Egyszerűen használható, szórakoztató és minőségi programokkal, melyek helyet adnak a kreativitásnak is."



OTTHON KÉSZÍTHETŐ PROFI FILMEK

A Microsoft 3D Movie Maker-rel készülő valósidejű háromdimenziós animációk készítése során a gyerekek a gombok megnyomása, vagy az egér elmozdítása után rögtön láthatják, mit változtattak meg. A már elkészült filmrészletek futtatás közben is változtathatók, újabb szereplők, új hangeffektusok, más zenei aláfestés adható meg. Ahelyett, hogy kockáról kockára alakítanák a történetet, a gyerekek élethelyzeteknek, hosszabb történés-soroknak megfelelő felosztásban kezelhetik történetüket. A részeket végül összecsatolva akár 17 órányi anyag is elmenthető egyetlen mágneslemezen (saját párbeszédek felvételekor ennél több helyre lesz szükség).

A 3D Movie Maker jóval többet tud, mint hasonló társai. Olyan filmkészítő eszköz, mely lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek saját ötleteiket és történeteiket alakítsák át háromdimenziós animációvá. A kapható animációs programok általában inkább kétdimenziós, vagy multimédia diafilm készítő programok. A 3D Movie Maker a következő pontokban tér el társaitól:

Három dimenzióban renderelt helyszínek és szereplők, melyek humorosak és sajátos karakterrel rendelkeznek.

A termék hatékony, mégis könnyen kezelhető eszközöket használ.

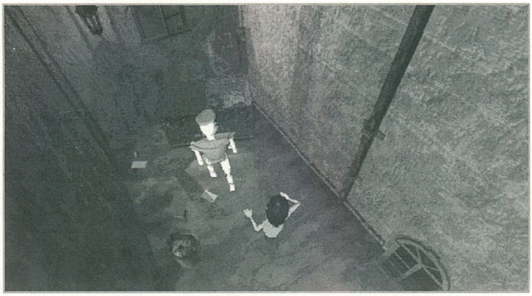
A gyerekek saját történeteiket és ötleteiket valósíthatják meg, nem kell egy előre megadott forgatókönyv alapján dolgozniuk.

A háromdimenziós környezet szórakoztató, inspiráló hatású, a projektek, ötletek és szereplők létrehozásában a gyerekek rengeteg segítséget kapnak.

A gyerekek saját felvett párbeszédeiket és elbeszéléseiket is használhatják.

A 3D Living Words jellemző által már az egér egyetlen kattintásával sokféle felirat készíthető. Hasonló feliratokat használnak a tv és mozifilm címek készítésére.

A 3D Movie Maker elnyerte az Oppenheim Toy Portfolio Platinum díját, mely a leginkább újító jellegű és legérdekesebb új terméknek jár.



FILMSIKEREK SOROZATA

A 3D Movie Maker a harmadik a Microsoft gyerekeknek készített, szórakoztató, tevékenységre inspiráló termékei sorában (az előzőek a Fine Artist és a Creative Writer). A 3D Movie Maker megmozgatja a gyerekek képzelőerejét, ez esetben a filmek és filmstúdiók világába kalauzolva a vállalkozó kedvűeket. A programot elindítva Imaginopolis-ban, a varázslatos városban találjuk magunkat. A mozi vászna mögé settenkedve a filmstúdióba kerülünk, ahol a következő szobák találhatóak:

Az **Idea Room** (Ötletszoba), ahol a filmrendező palánták ötletet meríthetnek az előre elkészített meglepő és szórakoztató lehetőségek tengeréből.

A **Project Room** (Projekt szoba), ahol Melanie segítségével nekiláthatunk egyszerűbb filmek készítéséhez, megismerkedve a rendelkezésre álló eszközökkel, lehetőségekkel és trükkökkel.

A **Studio** az a hely, ahol az igazán nagyszerű animációs eszközök találhatók. Választhatunk a háromdimenziós tartalomból, jópofa hangok, zenék közül, azaz elkészíthetjük korszakalkotó nagy filmjeinket, és kialakíthatjuk saját speciális effektusainkat.

A **Theater** (Mozi) a kész filmek megtekintésére, vagy a készülő filmek részleteinek megnézésére szolgál.

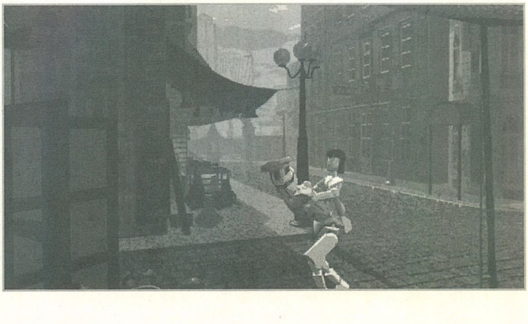
Nagyszerű eredmények születnek majd! A több szintű felhasználói felületnek köszönhetően a gyerekek lépésről lépésre haladhatnak a film készítéséhez szükséges négy fő döntés meghozatalában: a film fő helyszíneinek, a szereplők személyének, mozgásának és kellékeinek kiválasztása, a hang- és párbeszédanyag elkészítésében, valamint az írott címszavak elkészítése során. A lehetőségek azonban nem érnek itt véget. Még több csodálatos eszköz vár az apró rendezőkre, melyek bár könnyen használhatók, mégis meghatározóak, hiszen egyénivé teszik filmjeiket. A 3D Movie Maker a Microsoft fogyasztói üzletágának első olyan terméke, mely felhasználás közben folyamatosan látható vagy hallható ötletekkel, megoldásokkal szolgál.

Ha a gyermekek kifogynának az ötletekből (és ha már a szülő sem tud segíteni) mindig ott van McZee, aki elkalauzol az Ötletszobába, ahol a játékautomata több száz véletlenszerűen kialakított színésszel, helyszínnel, történettel áll rendelkezésünkre. A Talent Book jellemző hasonló segítséget nyújthat, karakterszínészeket és a több mint 40 animált színészt szerepeltető történeteket javasolva. A zöldfülű, kezdő rendezők sem maradnak segítség nélkül, hiszen itt van Melanie is, aki egyaránt jól ért a gyerekekhez és a filmkészítéshez. Őt a Projekt szobában találjuk, ahol többek között segít elkészíteni filmes vállalkozásunk repülő jelképét. Még több segítségre lenne szüksége? Mindent megtalál a termékhez mellékelt kézikönyvben.

„A 3D Movie Maker-rel bővülnek a kommunikációs lehetőségek. Az eddig elsődleges kommunikációs csatornaként elismert beszélt és írott nyelv mellett a gyerekek egy teljesen új kommunikációs eszközt használva most egészen más módon fejezhetik ki önmagukat."

TOVÁBBI TUDNIVALÓK

A program futtatásához szükséges: 486SX/50 MHz kompatibilis számítógép, Windows 95 operációs rendszer, 8 MB RAM, 12 MB szabad merevlemez terület, Super VGA 256-szín monitor, dupla sebességű CD-ROM meghajtó legalább 8-bites hangkártyával (16-bites ajánlott), fejhallgató vagy hangszóró, és egy Microsoft egér, vagy más kompatibilis mutatóeszköz.



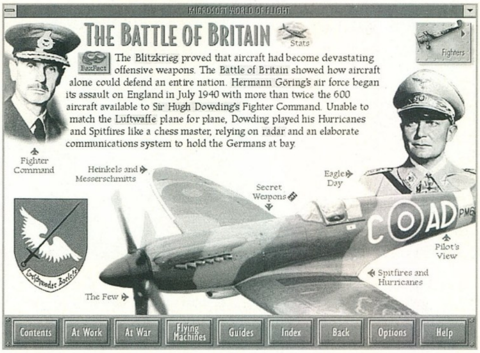
WORLD OF FLIGHT

A repülés vágya egyidős az emberrel – gondoljunk mitológiai Ikarus történetére, aki a madarak szárnyát leutánozva próbált repülni, azonban túl magasra tört és csúfos kudarcot szenvedett. Vagy gondoljunk a reneszánsz Leornado-jára, aki szintén nagy figyelmet szentelt a madarak repülésnek, de a gravitáció leküzdése a legutóbbi évszázadokig túlságosan nagy problémát jelentett. A megoldást végül is a léggömbök, majd a repülőgépek világa jelentette – e világba kalauzol el a Microsoft Home sorozat egyik újabb tagja, a World of Flight.

Decemberben ünnepeltük a mozi születésének százéves évfordulóját, azonban az első repülési próbálkozásokról legfeljebb rajzok tudósítanak, mivel ebből a szempontból szerencsétlen módon az első sikeres repülésnek tartott esemény – a Montgolfier testvérek hőlégballonja 1873-ban több mint száz évvel előzte meg a film születését, és szintén évtizedek választották el a fényképezés úttörőitől...

A repülés története elválaszthatatlan a háborúk történetétől. Már az amerikai polgárháborúban alkalmaztak hőlégballonokat az ellenséges csapatok felderítésére – Verne regényének hősei is egy lopott léggömbön menekültek Richmondból A rejtelmes sziget elején. A léghajók gyászos megítélése az első világháborúban kezdődött, amikor először alkalmaztak bombázásra repülőszerkezetet. A német stratégák döntésének megfelelően két év alatt 51 támadást intéztek London ellen és 9000 bombát dobtak a városra. A repülés és a háború szoros kapcsolatának megfelelően a World of Flight egyik központi témája a háború (At War). Ezen belül megismerkedhetünk mind az első (The Great War), mind a második világháború (World War II) szerkezeteivel és repülő hőseivel. A modernebb idők fejlesztései és eseményei is szerepelnek az enciklopédiában: mind a falklandi válság a nyolcvanas évekből, mind a pár évvel ezelőtti Sivatagi Vihar akcióról is olvashatunk (Jet Age, ill. Deadly Developments).

Persze a polgári célú repülésnek is voltak saját hősei, akiket talán nem mindig ünnepelt annyira a nemzetük, mind a háborús lovagokat. És a repülésnek is meg voltak a negatív hírei, melyek akkor megrázták is és azóta is megrázzák az embereket. A légi történelem egyik legmegrázóbb katasztrófájának tartott baleset, melyről híradófelvételek maradtak ránk, továbbá melyet a rádió is élőben közvetített, 1937 május 6-án történt. A levegő Titanicjának nevezett Hindenburg léghajó pusztulása a lángokban mindössze 30 másodpercig tartott, de ez a fél perc lezárta a hidrogénnel töltött léghajók korát.



A legtöbb pilótának azonban „szokványosabb" volt az élete, 1913-tól lassan kialakul a légiposta szolgáltatás, mely igazából csak a háború végére vált elterjedtté. Persze ehhez az is hozzátartozik, hogy ekkora készült olyan repülőgéptípus, melyen a pilótán kívül a küldeménynek is volt megfelelő hely...

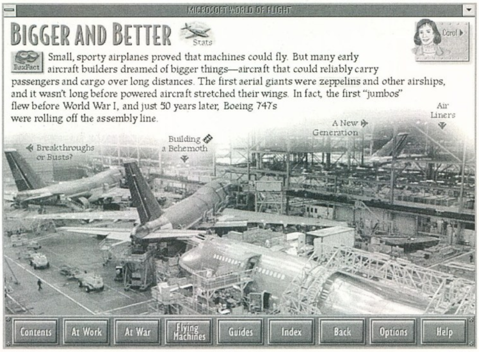
A 1920-as években – repülők fejlődésének megfelelően – új célok meghódítása vált lehetővé, így megismerkedhetünk a Byrd és Amundsen versenyével, hogy ki repülje először keresztül az Északi, majd a Déli Sarkot.

Nem lenne teljes a repülésről nyújtott kép akkor, ha csak a repülés mérföldköveivel ismerkedhetnénk meg, lehetőség van azzal is megismerkedni, hogy hogyan is működnek az egyes szerkezetek (How's It Work?). Megismerhető, hogy miért emelkedik fel a meleg levegővel töltött balon, vagy az, hogy hogyan repülnek a levegőnél nehezebb repülőgépek. A magyarázatokat itt is kisebb animációk színesítik, de lehetőség van robbantott képek segítségével egyes gépek burkolata mögé tekinteni, és megismerkedni azon részekkel is, melyek egyébként nem láthatók.

A Home sorozat enciklopédia jellegű tagjainak megfelelően nemcsak magányosan keresgélhetünk, lehetőség van idegenvezetők választására is, akik saját érdeklődésüknek megfelelően kalauzolnak a repülők világában. A kilenc választási lehetőség a repüléssel kapcsolatos szakmák legkülönbözőbb fajtáit tartalmazza: segítségükkel vadászpilóta, repülésirányító, vagy technikus szemszögéből tekinthetjük át a repülők világát (a további foglalkozások között).

A Home sorozatra jellemző illusztrált index sem hiányzik: lehetőség van mind a cikkek, mind a repülők típusai alapján keresni. És persze megtalálható a galéria is, melyből akár háttérképet is választhatunk a Windows későbbi használatához. Sőt, ha rendelkezünk a Microsoft Scenes sorozat programjaiból valamelyikkel, akkor a képek és hangok gyűjteményét e program lemezéről is bővíthetjük. Az ismertető szerint 700-nál több cikkből tallózhatunk és több mint 400 repülőről szerepelnek adatok az enciklopédiában. Említhetjük még az 1000-nél több fényképet és hangot.

E program is a Windows 95 jegyében született, azonban a használatához nem feltétlenül



szükséges (mint ahogy a képek is árulkodnak). Az egyszerűbb használhatóság érdekében a CD rendelkezik a Windows 95 alatti automatikus indítás lehetőségével, nincs más dolgunk csak behelyezni a CD-t és várni, hogy megjelenjen a nyitókép és megszólaljon a kísérőzene. Automatikusan 640x480-as felbontás kerül beállításra és automatikusan létrehozásra kerül a későbbi elindításhoz szükséges ShortCut. Sőt, Windows 95 alatt olyan effekeket is láthatunk, melyek egyébként nem jelennek meg, pl. kisebb animációk láthatók a legtöbb képen.

(JOCO)

SIDEWINDER 3D PRO

A Microsoft bejelentette a Microsoft SideWinder 3D Pro elnevezésű digitális-optikai joystick termékét, melyet kifejezetten a PC-s játékok élvezhetőbbé tételére fejlesztettek ki. A SideWinder 3D Pro a legfejlettebb joystick technológiát képviseli, mely támogat minden közkedvelt DOS és Windows játékot.

Fejlett jellemzőivel a SideWinder 3D Pro tökéletesen beleillik a Microsoft újító jellegű, széles körben elterjedt számítástechnikai hardver eszközeinek csoportjába – ahol többek között megtalálható a díjnyertes Microsoft Mouse és a Microsoft Natural Keyboard is.

„A játékosokra az a jellemző, hogy teljesen belemerülnek kedvenc játékprogramjaikba” – mondta Rick Thompson, a Microsoft adatbeviteli eszközök csoportjának vezetője. „A SideWinder 3D Pro még izgalmasabbá és még élvezetesebbé teszi a játékokat, mivel gyorsabb manőverezést, pontosabb megállást és célzást tesz lehetővé.”

Az új technológia növeli a pontosságot, megbízhatóságot, gyorsaságot, kompatibilitást és tartósságot.

Digitális-optikai technológiájának köszönhetően a SideWinder 3D Pro érzékenyebb és pontosabb, mint bármely más joystick. Mivel a legapróbb mozdulatokat is optikai kamera követi, minden helyzetváltoztatás pontosan és azonnal megjelenik a képernyőn. A felhasználók számára élvezhetőbb a játék, hiszen a játék menetének – nem pedig az analóg adatokat feldolgozó joystick lehetőségeinek – megfelelő sebességgel játszhatnak.

A fejlett technológia nem csak a szakértők számára fontos. Jobb eszközzel a játék jobbá válik, és a játékosok is legyőzhetetlennek érezhetik magukat.

PONTOSSÁG ÉS MEGBÍZHATÓSÁG

A SideWinder 3D Pro azonnal reagál minden egyes mozdulatra. A játékosoknak nem kell megszakítaniuk a játék legérdekesebb részét amiatt, hogy újrahangolják a joystick-ot. A SideWinder 3D Pro minden esetben megállja a helyét.

Jobb reakcióidő. A Digital OverDrive, a SideWinder 3D Pro Windows 95 alatt futó DOS és Windows alapú játékokhoz tervezett új digitális protokollja gyorsabban és hatékonyabban juttatja el az adatokat a joystick-tól a PC-re, olyan gyors játékok esetében, mint például az Activision Mech Warrior 2, vagy a Microsoft Fury3. Ez a hatékony kommunikáció megállás nélküli, gyors játékot tesz lehetővé.

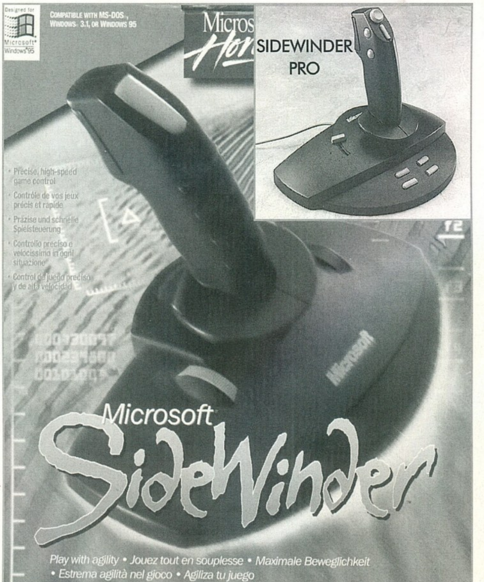
Kompatibilis a legnépszerűbb játékokkal. A SideWinder 3D Pro háromféle kompatibilitást ötvöz DOS, Windows 3.1, és Windows 95 esetében:

– Eredeti DOS környezetben a SideWinder 3D Pro emulálja az analóg felületet, így megfelel a régebbi joystick szabványoknak.

– Windows 95 alatt futó DOS játékok esetében a Digital OverDrive módot használva gyorsabb reagálású és fejlettebb játékot tesz lehetővé.

– A leggyorsabb Windows 95 játékok is a Digital OverDrive technológiát használva képesek villámgyors játékmenetet produkálni. Négy új gombnak köszönhetően még több funkcióval áll a felhasználók rendelkezésére.

Tartósabb. A kézbesimuló, tartós SideWinder 3D Pro-t úgy tervezték, hogy a gyorsabb játékok közben jelentkező nagy megterhelésnek is megfeleljen. Kevesebb mozgatható elemmel, mechanikus összetevők nélkül készül, így tartósabb. Mindezt egy éves garancia támasztja alá.



A FORGATHATÓ JOYSICK ÉS A GOMBOK LEGYŐZHETETLENNÉ TESZNEK

Mitől olyan különleges még a SideWinder 3D Pro? A játékosok minden eddiginél több lehetőséggel játszhatnak, a joystick kialakításának köszönhetően:

Háromdimenziós forgatás. A kihívást jelentő játékok új dimenziója. A játékosok pontos vezérlést, több szabadsági fokot, még nagyobb mozgásteret, fejlett tüzelési lehetőséget, gyors helyzetváltoztatást, azonnali nézőpontváltoztatási lehetőséget, és jobb irányíthatóságot kapnak. A joystick háromdimenziós forgatásával a felhasználók könnyebben mozoghatnak, fordulhatnak a játékkörnyezetben. A csűréshez nincs szükség pedálokra a háromdimenziós mozgás közben sem – minden a joystick-ba van építve, ezáltal a játékkörnyezet hatékonyabban kihasználható.

Négy irányú kapcsoló. A négy irányú kapcsolóval az eddiginél több választási lehetőségünk van akció közben. Némely játékban megváltoztatható a nézet, válogathatunk a fegyvereink között, fel-le, jobbra-balra mozoghatunk. A Microsoft Fury3 űrhajó pilótaüléséből – az űrhajó menetirányától függetlenül – bármerre kitekinthetünk a SideWinder 3D Pro kapcsolóját használva. Kinézhetünk a jobb oldali ablakon, nézhetjük az elsuhanó felhőket, miközben balra egy hurkot csinálunk a géppel. Ezáltal a játék szédítően valóságossá válik.

Nyolc gomb. A SideWinder 3D Pro-ban a négy szokásos gombon kívül (melyek tüzelésre, a fegyverek kiválasztására, betöltésére és célzásra szolgálnak) további négy gombot találhatunk, melyek kifejezetten a Windows 95 alapú játékoknál alkalmazhatók.

Sebesség szabályozó. A joystick sebesség szabályozójával könnyedén lehet gyorsítani és lassítani.

Joystick kapcsoló. Egyetlen kapcsoló átállításával a SideWinder 3D Pro emulálja a CD Flightstick Pro típusú joystick-ot, vagy a Thrustmaster joystick-ot a DOS alatt futó játékok esetében.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ

A Microsoft SideWinder 3D Pro mellett a Microsoft SideWinder, egy kétgombos, sebesség szabályozós analóg joystick is megjelent. A SideWinder a legjobb választás azok számára, akik elérhető áron magas minőséget szeretnének kapni. A SideWinder 3D Pro hamarosan a Fury3 játékkal együtt is kapható.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot és a joystick-ot a Microsoft biztosította.
Szoftverinformáció:
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.
Tel.: 2MS-INFO, 267-4636

Hardver hírek

E havi újdonságok

WACOM RAJZOLÓTÁBLÁK

A Wacom a számítógépes rajzolótáblák egyik legismertebb gyártója. Számos típust fejlesztettek ki.

Eleinte főleg CAD-programokhoz készítették őket, de mára már megjelentek olyan kiváló rajzolóprogramok, melyeknek érdemes egyes funkcióját kihasználni.

Ezért hozták ki az ArtPad nevű terméket.

WACOM ARTPAD

Ez egy átlagos mouse-padnál alig nagyobb méretű, kis rajzolótábla. Fontos, hogy nyomásérzékeny, ugyanis pl. a Fractal Design Painter, Dabbler, Photoshop,... érzékelik a lenyomás erősségét is, így sokkal valósághűbb rajzok és tónusok hozhatók létre a számítógépen, mintha csak mouse-zal, vagy nem nyomásérzékeny pad-dal dolgoznánk. Természetesen jóval egyszerűbb is így rajzolni. A tablet-hez adnak egy kábel nélküli tollat (UltraPen), így azt teljesen szabadon tudjuk mozgatni. A működése igen egyszerű: a tablet kis elektromágneses jeleket adott frekvencián. Ezek az impulzusok az UltraPen enegiaforrása. Az UltraPen megkapja a sugarakat, majd visszaküldi az ArtPad-nek. Ezt a rendszert nevezte el a WACOM GTS-nek (Give and Take System).

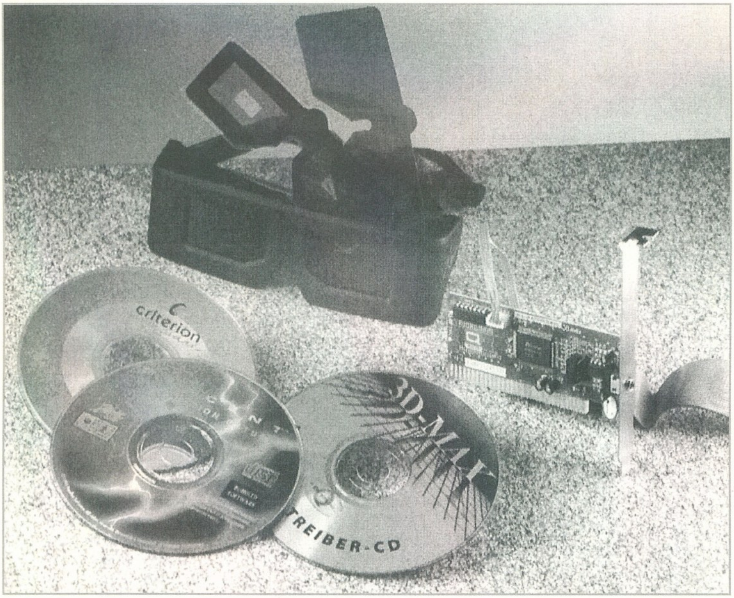
WACOM ULTRAPAD

Ezek a tabletek CAD- illetve DTP-profiknak készülnek. Mindaz bennük van, ami az ArtPad-ben és még jó néhány más újítás az eltérő területnek megfelelően. A CAD-re tervezett táblákhoz adnak egy speciális mouse-ot, melynek végén célkereszt van. Ezzel lehetővé válik az abszolút pontos tervezés. A DTP-seknek készített tablethez ajánlják az UltraPen Eraser-t, mellyel mint neve is mutatja, a rajzolás mellett még radírozni is tudunk. Többféle tollat kínálnak ezen kívül is hozzá.

3D-MAX: NAPSZEMÜVEG HELYETT TÉLI NAPOKRA?

Már jó ideje regélnek virtuális valóságról és az ahhoz szükséges különféle bővítésekről, de sajnos az átlagember számára nem igazán elérhetők még.

Még 150 és 200 ezer forint között mozog az egyes sisakok ára, így nem valószínű, hogy tömegesen került karácsonyfa alá.



Ennek az űrnek a betöltését tűzte ki célul a Pearl Agency 300 márka körüli árért. A legegyszerűbb és így legolcsóbb megoldás a zöld-piros szemüveg volt, mely sajnos még csak fekete-fehér 3 dimenziós képet nyújtott.

A 3D-Max egy sajátos technikát alkalmaz a 3D kép előállítására. Egy saját interface-kártya segítségével kommunikál a számítógéppel.

Ezt össze kell kössük a grafikus kártya Feature konnektorával. Mivel a feature connector kábelét a kártya továbbvezeti, így más csatlakozó kártyák is használhatók a gépben. A 3D-Max majdnem minden grafikus chip-készlettel képes együttműködni.

A szemüveg megfelelő szoftver nélkül azonban nem érne semmit, ezért adnak mellé egy CD-t jó néhány programmal. Az egyik legérdekesebb a Descent 3D verziója és egy 3D-Clay nevű játék.

A 3D Image nevű programmal kétdimenziós képekből 3 dimenziósat tudunk készíteni, az X-Movie pedig ugyanezt csinálja, csak animációkkal. Egy opcionálisan megvásárolható CD-n további két játék található és egy renderer program, mely valós időben számol DXF-fileokból képet.

Összességében a 3D-Max egy olcsó 3D rendszer, mely azonban a head-tracker hiánya miatt csak korlátozottan használható.

KODAK DIGITAL CAMERA 40

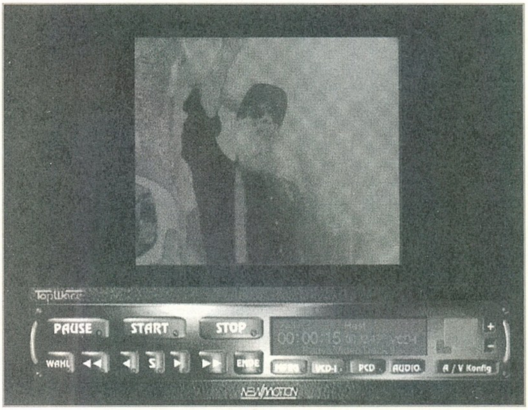
A Kodak új digitális fényképezőgépe számos felhasználási területen kínál jó megoldást. Teljesen automata és ergonomikus a dizájn-ja, így használata egyszerű és kényelmes. 48 tömörítetlen vagy 99 tömörített kép eltárolására képes. Rengeteg bővítés kapható hozzá, pl. különféle lencsék. A hozzá adott Photo Enhancer nevű program a képek egyszerű letöltését, beállítását, lementését illetve a kamera távirányítását végzi. A program speciális üzemmódja a SmartPix mód, ekkor automatikusan állítja be a képet az optimális megjelenítéshez. Támogatja a TWAIN rendszert is. A kamerával gyorsan lehet kiváló minőségű fotókat gépre vinni. 48 darab 756x504 pixel felbontású true-color kép eltárolására képes, vagy 99 darab kép tömörített formátumú rögzítésére. A gépet a soros port-on keresztül köthetjük a számítógéphez, és így gyorsan letölthetők a benne tárolt képek. Az exponálási idő megadását és egyéb beállításokat a gép automatikusan elvégez, de természetesen manuálisan is állítható, ha a különleges fényviszonyok ezt szükségessé teszik.

NEW MOTION 95

Ez egy sofware-es megoldás Video-CD-k lejátszására, melyet a Topware nevű cég hozott ki PC-re. Ez egy Windows 3.1 és Windows 95 alatt fut. A program képes Audio-, és Video-CD-k, MPEG adatokkal megtöltött CD-ROM-ok, kevert mód MPEG CD-k, CD-I és Photo-CD-k lejátszására. Bár nem kell hozzá bővítőkártya, de természetesen elég kellemes konfigurációt igényel az élvezhető sebességű lejátszáshoz: Pentium 90 vagy gyorsabb gép, 16 MByte RAM, gyors, lehetőleg 2 MByte-os grafikus kártya, minimum dupla sebességű CD-ROM-lejátszó és 16-bites hangkártya.

Sequencer-ek bővített változatai.

A világ talán legelterjedtebb sequencer programja, az Atari ST-n hódító útjára indult Cubase. Ennek azóta PC-n is számos változata jelent meg. A profik számára készül a Cubase Score, míg a kezdőknek az olcsóbb Cubasis sorozat. A Cubasis sorozat nemrég egy új taggal bővült, mely nagyon jóra sikeredett, ez a Cubasis Audio. Mi is az a nagy újdonság, mely belekerült? A Midi-sávok mellett 8 digitális audio-sávot is kezel, melyeket egy megfelelő gyorsaságú winchesterről akadozás nélkül, szimultán játszik le midi mellett. Mi kell hozzá? Csak egy Windows MME kompatibilis hangkártya. Sajnos Gravis-on nem sikerült eddig működésbe hozni, azonban a következő ismertebb kártyákkal tesztelték sikeresen: MediaVision ProAudio Spectrum 16, Orchid SoundWave32, Roland Rap10, Sound Blaster 16, 16 Plus, AWE32, Turtle Beach, Tahiti, Multisound és Monterrey. A Cubasis Audio megjelenése után nemsokkal kezdték el hirdetni a Cakewalk Pro Audio nevű programot. Ez elvileg tudja mindazt, amit a Cubasis Audio, de még beleraktak egy hangmintaszerkesztőt is. Most már lassan csak zenei ötletek kellenek a számíráshoz, a többi adott.



IOMEGA JAZ

Tovább folytatódik az a tendencia, hogy egyre nagyobb kapacitású cserélhető-lemezes egységeket hoznak ki a gyártók. Az Iomega ismét nagy lépést tett előre ezen a téren. Új drive-ja, mely a Jaz nevet viseli, egy 3.5-es lemeznél alig nagyobb cartridge-on képes 1 GByte adatot tárolni. A kazetta kinézete nem sokban tér el a nemrég kihozott ZIP-Drive-ban használttól, de míg abban elmozdulható lemez volt, addig a Jaz kazettában két fix lemez található, melyek együttesen 1070 Mbyte kapacitásúak. A kazetta csúcsára egy elmozduló fémlemezt tettek, mely a lemezeket védi. Más porvédelem nem látható rajta. A Jaz-ben valódi winchester-technika lakozik. Kevesebb, mint egy kiló tömegű a tápegység nélkül, a teljesítmény-felvétele 14 Watt. A drive külső SCSI-2 egységként működik, a design-ja nagyon hasonlít a ZIP-drivehoz, mind színben, mind formában. Az installálás nagyon egyszerű, mert a drive automatikusan megkeresi helyét a SCSI-láncban. A kazettákat motorosan adja ki, mely kb. 10 másodpercet igényel, mivel a rendszer felügyeli a kazetta cseréjét. A hétköznapos használatban a Jaz, mint egy normál winchester működik, 16 ms átlagos elérési idővel és 2200 Kbyte/sec átlagos adatátviteli sebességgel. Az írási folyamat azonban jóval több időt vesz igénybe, mint az olvasás. A Jaz drive ára egy kazettával 1100 márka körül van, ami elég soknak számít, de három vagy több lemez használata esetén már egészen kedvező megabyte-onkénti ár érhető el. A Jaz bekonfigurálható boot-egységnek, ezért képes helyettesíteni akár a winchestert is. Bár teljesítménye nem éri el a ma legkorszerűbbnek számító winchesterek sebességét, de a legtöbb alkalmazáshoz elég gyors.

Charlie

Az új GUS

PnP és PnP Pro

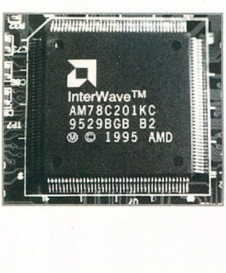
Az Advanced Gravis sokáig nem hallatott magáról hangkártya téren. Sorra érkeztek a jobbnál jobb joystick-ok, de az ígért új hangkártyáról csak felröppenő híreket lehetett hallani. Most azonban megérkezett a várva várt press release. A várakozásnak vége: január közepén-végén érkeznek az első kártyák Ultrasound PnP és PnP Pro néven. A hosszas várakozás úgy tűnik megérte. Rengeteg újítás került a kártyára, így a piacon kapható egyik legjobb kártya lesz.

AMD INTERWAVE CHIP

A legfontosabb újítás, hogy a GF1 chip helyett a Gravis és az AMD közös fejlesztésű, Interwave chip-je lesz a kártyán. Az Interwave chipről azt nyilatkozta Fatman, az egyik legismertebb játékzene-író (ő komponálta pl. a 7th Guest, és még vagy 200 játék zenéjét), hogy gyönyörű a hangja, és most már csak a zenészeken múlik, hogy mit hoznak ki belőle. Ez a chip az első, mely az MPC-3 szabvány előírásait megvalósítja. A kártyák 16-biten tudnak digitalizálni és lejátszani 48 KHz-ig, a szintetizátor pedig 32 darab 16-bites hang egyidejű megszólaltatására képes.

8 MBYTE-IG BŐVÍTHETŐ MEMÓRIA PLUSZ 1MB ROM

A memória standard, 30-lábú SIMM-modulokkal 8 MByte-ig bővíthető mindkét kártyán. Ezáltal sokkal több jó minőségű hangminta és effektek tölthetők fel. A kártyához lesz egy software upgrade az év elején, mely tartalmazni fogja a legfontosabb digitális effekteket, mint pl. flange, reverb és chorus. A General Midi hangkészlet 1 MByte méretű ROM-ban kapott helyet. Ez 192 hangszert és 6 GS dobkészletet foglal magába. Emellett természetesen adják az eddig használatos 5.6 Megás patch-készletet is CD-ROM-on, mely feltölthető a kártyán lévő RAM-ba. Ez a kevert megoldás azért igen jó, mert így kompatibilis lesz olyan alkalmazásokkal is, melyek nem használják a hangmintafeltöltő eljárást, de a zenészek továbbra is tudnak saját hangmintákat használni.

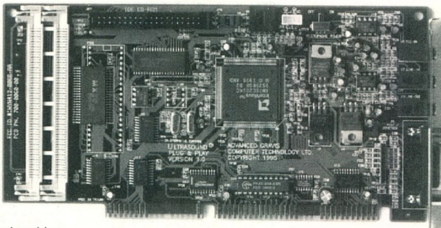


KOMPATIBILTÁS

Az Interwave chip-be rengeteg Sound Blaster és General Midi kompatibilitást elősegítő funkciót építettek be, és így tökéletes emulációt és kompatibilitást ígérnek az ezeket a szabványokat használó alkalmazásoknál és játékoknál. Természetesen a kártya Ultrasound-kompatibilis is, ha rakunk rá RAM-ot. Ezek révén a legtámogatottabb hangkártyának számít DOS-os játékokhoz.

WINDOWS 95 PLUG 'N PLAY

Szintén az Interwave chip-nek köszönhetően a kártyák Windows 95 Plug n Play kompatibilisek. Ez ma még nem annyira fontos funkciónak tűnhet, de egy-két éven belül valószínűleg már a játékokat és alkalmazásokat mind Win95 alá fejlesztik. Már ma is egyre több játék érkezik Win95 alá, és egyre jobbak. A Win95-be ugyanis beépítettek néhány olyan grafikai-, video- és hang-funkciót, melyeket kezdenek a játékkészítők felismerni és kihasználni. Ezek DOS alól sokkal nehezebben érhetők el, itt pedig standard rendelkezésre állnak.



FULL-DUPLEX KÉPESSÉG – TELEFONÁLÁS AZ INTERNET-EN

Mivel a két kártya full-duplex lejátszásra és felvételre képes, ezért lehetséges velük egyidejű, real-time beszélgetés, „telefonálás" az Internet-en keresztül. Ennek a lehetőségnek a kihasználására adnak a kártyához egy Internet-programokból álló csomagot.

CompuServe Internet Acces Kit (melyben megtalálható a Mosaic program).

Internet Phone, melynek segítségével fel tudunk tárcsázni valakit az Interneten keresztül, és beszélni tudunk vele.

RealAudio, mellyel hallgathatunk az „internet Radio"-n koncerteket, sport közvetítéseket,...

RENGETEG HOZZÁADOTT SOFTWARE

Ahogyan eddig is, most is rengeteg programot mellékelnek a kártyákhoz. A már említett Internet-tes programok mellett adják a Cakewalk Express sequencert, a Sound Forge hangminta-szerkesztőt, a WinDecks multimédiás lejátszót, a Power Chords Debut programot, valamint 200 Megabyte-nyi játékot és demot.

HMI Sound Operating System és Audio Interface Library támogatás.

A játékok legtöbbje két hangkártya-kezelő szabványt használ. Az egyik a HMI által kifejlesztett Sound Operating System, míg a másik a Miles Design által készített Audio Interface Library (AIL). Ezeket a szabványokat is támogatják az új kártyák.

Összefoglalásul tehát milyen újdonságokat kínál a két új Ultrasound kártya:

- Az új AMD Interwave chip
- Full-duplex felvétel és lejátszás
- 8 Megabyte-ig bővíthető RAM, General Midi 1 MByte ROM-ban
- Feltölthető digitális effektek, mint flange, chorus, reverb
- Kiváló Sound Blaster és General Midi kompatibilitás
- MPC-3 kompatibilitás
- Windows95 Plug n Play kompatibilitás

Az Ultrasound PnP-hez és a PnP Pro-hoz is adnak a software-rek mellett egy mikrofont. A két kártya között az az eltérés, hogy a Pro-n alapban van 512 KByte memória, hogy Ultrasound-kompatibilis legyen.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

GUS

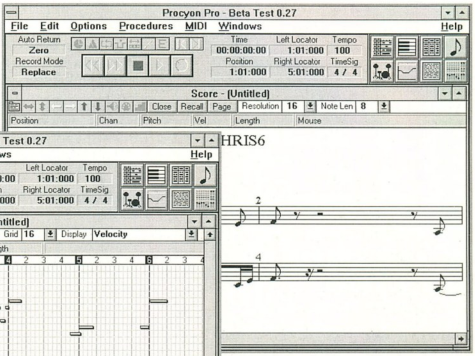
Zenélési lehetőségek

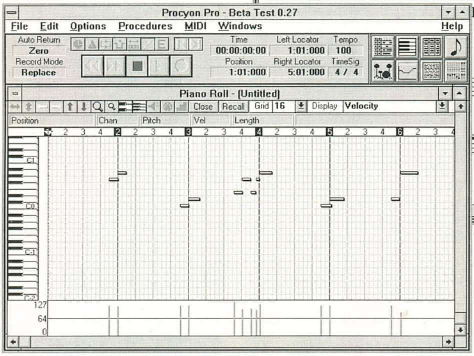
Ebben a számban a múltkor elkezdett Procyon szekvenszer program részletes leírása következik, szinte hihetetlen, hogy mennyire aprólékos módon. Elsőnek a Midi kártyát kell beállítani. A Procyon futtatása után válasszuk ki a Midi menü-ből a Devices-t.

Itt két ablakot láthatunk, az Inputs és az Outputs feliratok alatt. Az Inputs alá az Ultrasound Midi Input Port-ot, az Outputs alá pedig a Microsoft Midi Mappert és az Ultrasound Midi Port-ot állítsuk be. Ha valaki ellenőrizni akarja, hogy működik-e így a program, töltsön fel egy, már meglevő kottát, hozzá a hangokat a Patch Managerben. Nálunk akkor ad hangot a kártya, ha előbb a PManagert indítjuk el.

Mondjuk ez lehet, hogy csak egyéni „probléma". Egy kotta betöltéséhez az Open-t kell kiválasztani a File menü-ből (!). A program 8 féle formátumot ismer, a sajáttól a standard MIDI-ig. Az irányító gombok (Lejátszás, stb.) a képernyő bal felső sarkában vannak. Ezek után elkezdhetünk új zenét csinálni. Elsőre a File menüből válasszuk ki a New-t, válasszuk ki azt a sávot, ahová fel akarunk venni. Alapbeállításban ez az egyes sáv, amit a program egy kis piros pöttyel jelöl a Record oszlopban.

A hangszert is ki kell választani. Ehhez az adott sávon nyomjunk double klikket, azon belül pedig a Program opció melletti hosszú gombra nyomjunk. Ezután már ki tudjuk választani a nekünk kellő hangszert a megfelelő GenMidis helyről. A Track ablakban az ütemszámot jelző sorban található egy L és egy R feliratú fekete jelző. A két betű közti részt a program, mint egy loop-ot tudja lejátszani. Megváltoztatni, növelni-csökkenteni úgy tudjuk, ha az ütemszámjelölő soron a bal vagy jobb mouse-gombbal klikkelünk. Ahhoz, hogy loop-ként játssza le a program az általunk kijelölt részt, a képernyő bal felső sarkában levő órához hasonlító gombra kell nyomni. De most már kezdjünk el felvenni. A felvételnek két módja van. Az egyik az Overdub





mód. Ennek az a lényege, hogy amit bejátszunk, azt a progi hozzáírja a régi kottához. A Replace-szel pedig a bejátszott kottarész törli az ott levő, korábbi kottát. Ezek tudatában a „biztos kezű játékosok" az Overdub-ot válasszák (ők azok, akik soha nem hibáznak!), míg a többiek inkább a Replace módot válasszák.

Ez a kapcsoló (Record Mode) a képernyő bal szélén található. A felvétel elindítása után loop módban folyamatosan megy „körbe" a kijelző az általunk kijelölt részen. Replace-nél így egyre tökéletesebb kottarészt kapunk. Ha nincs bekapcsolva a loop, bármilyen hosszú kottát feljátszhatunk. Én eddig általában nem „loop-oltam", de bizonyos esetekben nagyon hasznos tud lenni. A felvett részt a program egy hasábnak veszi, amit másolni, áthelyezni, kitörölni tudunk és a többi. Ha meg vagyunk elégedve a munkánkkal, akár folytathatjuk, lementhetjük, szóval a szokásos. Egyébként ez a hasábos rendszer teljesen hiányzik a Trax-ből, lévén az egy egyszerűbb program, pedig rengeteg időt lehet megtakarítani vele (semmiféle bonyodalmas kijelölés). Van még a Procyon-nak egy nagyon jól használható része, ez pedig a hagyományos kotta-mód, a Score Window. Amit a jobb felső sarokban levő, kottajegyet ábrázoló gombra klikkelve érhetünk el. Innen például ki is nyomtathatjuk a művünket. Egyszerre csak egy sávot tud a program megjeleníteni, amit nekünk kell kijelölni a Track Window-ban a Name oszlopon való egyszeri klikkeléssel.

Egyébként a jobb felső sarokban levő gombokkal a többi ablakot is bekapcsolhatjuk. Ezek a Track Window, a Piano Roll (a Trax-ben a Step Editornak felel meg), Event Editor (a hangok adatait tartalmazza), Score Editor (lásd fent), Drum Map Editor (a dobsáv kottája külön), Conductor (tempóváltás), Notepad (a program file-jához üzeneteket írhatunk), és a Mixer (keverőpult - lásd előző számban). És még pár kiegészítés az előző számhoz. Ha a hangmintáink hamisak egymáshoz képest, a Snd Forge-ban össze lehet hangolni őket az Effects/Pitch Bend funkcióval. Vegyük a hangtávolságot (Range) a legalacsonyabb értékre, a hajlítási vonalat pedig éppen az alapvonal fölé, vagy alá, attól függ, hogy merre hamis a hang. Ezután töltsük be a viszonyító-hangot, és addig nyomjuk a hamis hang ablakában a Pitch Bend-et, amíg jónak nem érezzük.

Közben ellenőrizzük gyakran, hol tart a hang, mert hosszadalmas dolog fel-le állítani a Pitch Bend-et. Érdemes mindig új név alá menteni a megváltoztatott hangot. A Trax-ből is kimaradt egy fontos dolog. Ha sok sávon szól hang egyszerre, a hosszabb hangmintáknak csak a kottába beírt hosszát játssza le a hangkártya. Így letörlődnek a hosszú lecsengések, amik nagyon megdobnák a hangzást. Ezeket a sávokat kijelölve használjuk a Duration-t. A hangértéket megnövelve (Set Values To:) a megfelelő hosszúságra, rendesen fog szólni, amit bejátszottunk. Erre a hónapra ennyi sikerült. A legutolsó CD-GURU-n rajta volt a Procyon demo, ahol meg lehet nézni az itt leírtakat. Ha valakinek kérdése lenne, levelet a Guru címére küldjön, Charlie jeligére.

Andrej

Mit, hol találsz?

ÍME A MÚLT ÉV CIKKTERMÉSE – TERMÉSZETESEN ABC SORRENDBEN.

1942 Gold	9506	L
3D Atlas	9509	L
A4 Networks	9510	L
Across the Rhine (1. rész)	9512	L
Air Power	9510	I
Alex Dampier Pro Hockey '95	9508	I
All New World of Lemmings	9501-02	L
Alone in the Dark 3	9505	L
Amazon Queen	9509	L
Asterix	9509	L
Azrael's Tear	9512	I
Baseball '94	9501-02	L
Battle Bugs	9503	L
Battle for Jacob Star	9506	L
Battle Isle 2	9501-02	L
Big Red Adventure	9504	L
Bioforge	9506	L
Bloodnet	9503	L
Bloodnet (2. rész)	9501-02	L
Brick & Blocks	9512	L
Bud Tucker Double Trouble	9510	I
Bureau 13	9507	L
Bureau 13 (2. rész)	9509	L
Capitalism	9512	I
Chaos Control	9509	L
Civil War	9511	L
Combat Air Patrol	9503	I
Commanche vs Werewolf	9512	L
Command & Conquer	9511	L
Complete baseball	9507	L
Complete Baseball	9512	L
Creature Shock	9501-02	L
Crusader	9512	L
Cyberwar	9503	L
Daedalus encounter	9508	L
Damocles	9503	I
Dark Forces	9505	L
Dark Sun 2	9503	L
Darker	9503	I
Dawn Patrol	9507	L
Death Gate	9501-02	L
Deathkeep	9512	I
Descent	9507	L
Discworld	9506	L
Dominus	9511	L
Dragon Lore	9503	L
Dragon Lore	9501-02	L
Dreamweb	9505	L
Duke Nukem 3D	9509	I
Dungeon Master 2	9504	I
Dungeon Master 2	9511	L
ECTS '95 ősz	9511	I
ECTS '95 tavasz	9506	I
Eurofighter 2000	9510	R
Explorapedia	9504	L
Explore the Human Body	9505	L
Extractors	9507	I
Fade to Black	9512	L
Falcon 4	9505	I
First Encounter	9508	L
Flight Unlimited	9509	L
Fly Fishing School	9511	L
Football Glory	9508	I
Football pro '95	9501-02	L
Forevern Groving Garden	9507	L
Frankenstein	9503	L
Freedi Fish	9505	L
Frontier: First Encounter	9501-02	I

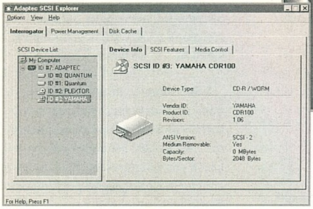
Full Throttle	9504	I
Full Throttle	9507	L
FX Fighter	9510	L
Giger Screen Saver	9506	L
Golfmánia	9512	L
Great Naval Battles	9509	L
Guilty	9503	I
Gunship Apache	9504	I
Hammer of the Gods	9510	L
Hearth of Darkness	9507	R
Hell (1. rész)	9503	L
Hell (2. rész)	9505	L
Hexen	9511	R
Hidden Worlds	9508	I
Inferno	9501-02	L
Iron Assault	9508	L
Iron Cross	9510	L
Jagged Alliance	9508	L
Jagged Alliance (2. rész)	9509	L
KA 50 Hokum	9504	L
King of Thieves	9501-02	I
King Quest VII	9504	L
Klik & Play	9504	L
Kyrandia 3	9503	L
Lemmings for Windows	9508	I
Lion King	9509	L
Lion King	9501-02	L
Little Big Adventure	9504	L
Looking Glass interjú	9505	R
Lords of Midnight	9511	L
Lost Admiral 2	9507	I
Lost Eden	9506	L
Lucas Arts interjú	9503	R
Machiavelli	9507	I
Machiavelli the Prince	9508	L
Magic Carpet	9505	I
Magic Carpet	9501-02	L
Magic Carpet 2	9512	L
Magic the Gathering	9505	I
Marco Polo	9509	L
Marine Fighters	9507	I
Master of Magic	9501-02	L
Mechwarrior 2	9510	L
Micro Machines 2	9511	L
Mindscape bemutató	9506	R
Mortal Coil	9512	I
Mortal Kombat 2	9506	L
Mortal Kombat 3	9512	I
Multimédia tallózó	9511	I
NBA '95	9510	L
Need for Speed	9512	L
Novastorm	9503	I
Origin bemutató	9504	R
Orion Conspiracy	9509	L
Page Master	9504	L
Panzel General	9501-02	L
Perfect General 2	9507	I
Perfect General 2	9511	L
Phantasmagoria	9507	R
Phantasmagoria	9512	L
Picture Perfect Golf	9510	L
Pinball Illusions	9509	I
Pinball Illusions	9512	L
Pinball Mania	9508	I
Prisoners of Ice	9509	L
Project-X	9501-02	L
Prototype	9510	L
Putt-Putt goes to the Moon	9501-02	L

PyroTechnika	9508	I
Quake	9512	I
Quest Show	9508	L
Radiaki	9503	L
Raven Project	9510	I
Retribution	9501-02	L
Rise of the Robots	9503	L
Road Warrior	9509	I
Shellshock	9510	I
Shellshock!	9507	I
Sid Meyer interjú	9505	R
sim Isle	9504	I
Sim Tower	9510	L
Slipstream 5000	9510	L
Space Quest VI	9511	L
SSF2T	9511	L
Star Rangers	9512	I
Star Trek - The Next Generation	9510	L
Star Trek - The Next Generation (2. rész)	9511	L
Starship Command	9509	L
Stone Prophecy	9509	L
Stonekeep	9504	I
SU-27 Flanker	9510	I
Superfrog	9505	L
Superkarts	9507	L
Superski Pro	9504	L
Synergist	9510	I
Tank Commander	9503	I
Tank Commander	9507	L
The Big Red Adventure	9501-02	I
The Compelling Adventures of A Gent	9509	I
The Farm	9505	I
The Last Dynasty	9510	L
The Machines	9512	I
The Next Move Series	9507	I
The Ultimate Hauted House	9507	L
This Means War	9509	I
This Means War	9512	I
Top Gun	9505	I
Tower Assult	9505	I
Transport Tycoon	9503	L
Transport Tycoon Word Editor	9508	I
Ultimate Body Blows	9501-02	L
Ultimate Football '95	9512	L
Under a Killing Moon	9501-02	L
USS Ticonderoga	9509	L
Virtual Golf	9508	I
Virtual Karts	9509	I
Virtual Pool	9508	I
Vortex	9505	L
Warcraft	9504	L
Wetlands	9512	I
William Shatner's Tekwar	9512	I
Windows '95 játékok	9512	L
Wing Commander 3	9503	L
Wings of Glory	9505	L
Witchwood	9501-02	I
Wizardry 7 (1. rész)	9506	L
Wizardry 7 (2. rész)	9507	L
Wizardry 7 (3. rész)	9508	L
Wizardry 7 (4. rész)	9509	L
Woodruff	9505	L
Worms	9501-02	I
XCOM - Terror from the Deep	9504	I
XCOM - Terror from the Deep	9507	L
Zephyr	9505	L

EZ-SCSI 4.0

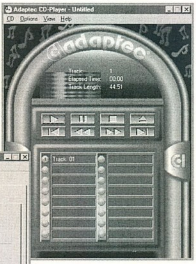
Az Adaptec-ről először mindig a különféle SCSI vezérlőkártyák jutnak a felhasználók eszébe. Ez persze nem korlátozza a céget, hogy ezúttal csak software-t tartalmazó csomaggal lépjen piacra. Mivel a legtöbb hardware-hez gyárilag adott software csomag előbb-utóbb elavul, mindenképp szükséges, hogy a legújabb perifériákat, operációs rendszereket, kommunikációs szabványokat támogató meghajtóprogramokat (drivereket) beszerezzük a gyártótól vagy a forgalmazótól. Ha csak kisebb javításokról van szó akkor általában ingyenesen a felhasználók részére bocsátják, azon esetünkben nem csak egy egyszerű up-grade-ről van szó, hanem egy sok új lehetőséggel rendelkező programcsomagról.

A Windows NT, majd különösen a Windows 95 megjelenésével szükségessé vált, hogy a rendszer teljesítményét ne korlátozzuk a régi 16 bites software-ekkel és meghajtó programokkal. Az EZ-SCSI csomag tagjai azonban jó szolgálatot tehetnek még a Windows 3.11, ill. Windows for Workgroups 3.11 alatt



is. Milyen programokból is áll az összeállítás? CD Player, Backup, PhotoCD Viewer, CD Writer és Copier és persze sebességmérő tesztprogram, különböző kisebb segédprogramok melyekkel az SCSI egységek beállításai megtekinthetők, módosíthatók stb.

A software részben floppy lemezen, részben CD-n található. Csak floppy-s verzió a gyártótól szerezhető be, a mellékelt kupon kitöltésével. (A szállítási költséget felszámítják.) Az installálást a mellékelt floppy-ról kell elindítani, ellenkező esetben figyelmeztetést kapunk, hogy célszerű a lemez használata. E lemezen található a DOS alatti meghajtóprogramok telepítését végző batch file is. Ezzel telepíthetők a 16 bites DOS-os driverek a hard diskre, ill. A CD-ROM eléréséhez szükséges ASPI driver is. A Windows-os részek telepítése Windows 95 stílusú varázsló segítségével történik (Windows 3.11 alatt is). Automatikusan felismerésre kerül a gépben levő SCSI kártya, de lehetőség van a típus manuális megadására is. Választhatunk a telepítésre kerülő alkalmazások közül, de általában csak azok kerülnek telepítésre, melyekre tényleg szükség van. Pl. defaultban nem telepíti a CD íróval kapcsolatos software-eket, ha nincs a géphez CD író berendezés kapcsolva.



A csomag alkalmazásai következők:

ADAPTEC BACKUP

Egy grafikus felületen át, drag and drop technikával kezelhető backup software, mellyel SCSI szalagos egységekre (pl. DAT, Exabyte Tape stb.) menthetők a file-ok (és persze vissza is tölthetők).

AUDIO CD PLAYER

Elengedhetetlen alkalmazásról lenne szó – ha még nem lenne az embernek kb. 1 tucat belőle. De biztos ami biztos alapon e csomag is tartalmaz egyet. Négyféle kinézet (design!) közül választhatunk. Ezek között a Jukebox és a Toolbaron elhelyezkedő gombok kialakítása között vannak.

PHOTO CD VIEWER

A Magic Lantern software tartozik a csomaghoz. E program egy könnyen kezelhető Photo CD viewer. A kipróbálását segíti, hogy a CD-n 80 képet is elhelyeztek. A program lehetővé teszi a képek megjelenítését mind az öt különböző felbontásban, az áttekintést szolgáló thumbnail-től egészen a poster méretig. Beállítható a megjelenítés színmélysége: 16, 256 vagy true color, ill. Lehetőség van gray scale megjelenítésre is.

CD WRITER

Az egyik legjobb CD író software-nek tartott Easy CD Pro MM-nek egy újabb változata, mely a lehetőségeket csillantja meg. Az Easy-CD 95 névre hallgató program már támogatja a „hosszú" file-nevek használatát, azonban a teszteléskor valamiért nem akart működni, annak ellenére, hogy az említett EC Pro 3.0 használható. Persze a program nem nyújtja a Pro változat minden szolgáltatását, igaz nem is kell érte kb. $800-t fizetni, mint a CD író software Pro változatáért. Ez utóbbit az In-Cat Systems forgalmazza (a Magic Lantern „teljes" változatához hasonlóan).

CD COPIER

Szorosan kapcsolódik az előző programhoz, mivel ezzel is a CD írót kényszeríthetjük munkára. Teljes CD-k másolására szolgál.

QUICKSCAN

Egy jól használható scanner software. Lehetőség van a beolvasott kép elmentésére, vagy közvetlen nyomtatására. (Ezzel megvalósítja a HP scanner-ekhez adott HP Copier program funkcióit is.)

A következő segédprogramok részei az összeállításnak:

SCSI EXPLORER

Három részre bomló program, mellyel mindenegyes SCSI eszközről megtudhatók a pontos paraméterek, lehetőség van az eszköz lock-olására, esetleg a média eject-álására (pl. CD-ROM vagy DAT esetén). Beállíthatók a power management funkciók is, mely arra szolgál, hogy a tartósan nem használt eszközök leállításával csökkentse a gép által termelt zaj mennyiségét (ill. csökkentse a felhasznált energiát). Végül lehetőség van a drive-ok belső cache-einek engedélyezésre, letiltására is, ill. külső cache-ek létrehozására is. Nem minden egységhez érhető el minden opció, ha valamely eszköz nem támogatja az adott funkciót, akkor az egység nem jelenik meg az adott funkciót választva.

SCSITUTOR

A programcsomag oktatóprogramja. Ebből minden szakszó, kifejezés, fogalom stb. megismerhető az SCSI software-ek, host adapterek és perifériák témakörben.

SCSIBENCH

Egy sebesség mérésre szolgáló utility. Mivel lehetőség van egyszerre több drive-ot (CD-ROM-ot) tesznek alávetni, így nemcsak az egyes egységek, hanem a gép, ill. a vezérlőkártya teljesítménye is megítélhető. A korábbi változatokhoz hasonlóan random, sequential és same-sector típusú média hozzáférések tesztelhetők, bár a maximális blokkméret a régebbi változatokban nagyobb volt.

DRIVELIGHT

Ez a „játékszer" a végére maradt. Ha nem tudjuk eldönteni, hogy melyik egységnek világít a LED-je, akkor ennek a programnak a segítségével eldönthetjük. Minden egységhez egy „LED"-et rendel egy ablakban.

Ezzel végére is értünk a csomagnak, néhány(?) programon ugyan átugrottunk (pl. a particonálás, alacsony szintű formázás stb.), de a terjedelem korlátjai miatt többre nem maradt hely.

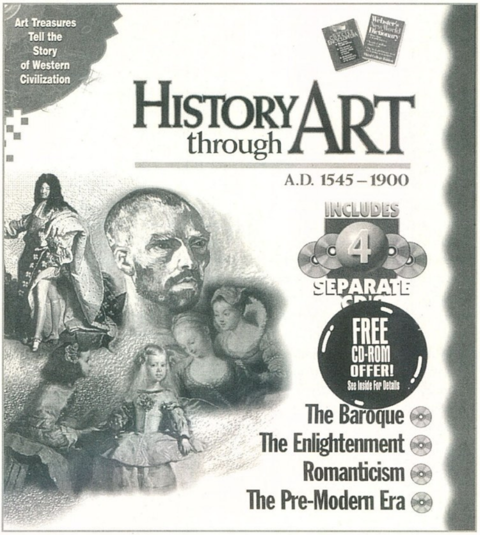
(JOCO)

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel./fax.: 268-0330

Multimédia CD-k



WORLD HISTORY

Ebben a hónapban egy történelmi témájú CD-t mutatunk be a Power CD nevű cégtől.

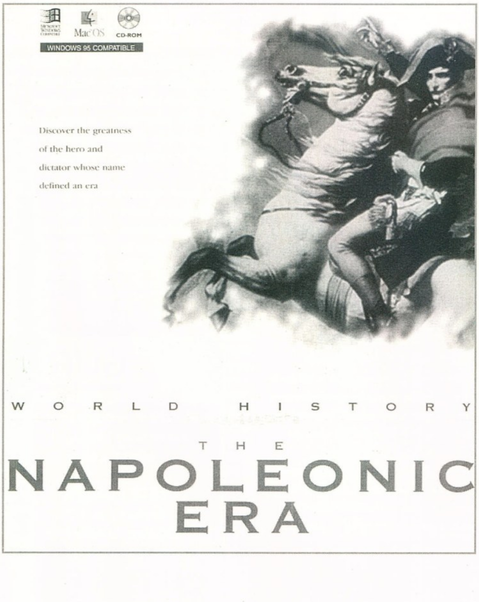
A programnak nincsen különösen nagy hardware igénye, mindössze egy 386/33-as és 4MB kell hozzá, de persze nem árt ha ennél valamivel nagyobb géppel rendelkezünk. Szükségünk lesz még Windows 3.1-re is mivel a program csak ez alatt hajlandó működni.

Az installálásnál a progi minimális (400K) helyet foglal le a merevlemezen. Pozitív tulajdonsága még a programnak, hogy fut Machintos-on is. Hozzáteszem még, hogy minimális angol nyelvtudás is szükséges ha nem csak a képeket akarjuk nézegetni.

A négy CD négy különböző témát foglal magába. Az első a Napóleoni időkkel foglalkozik, Napóleon felemelkedésétől a hanyatlásáig. A második a Brit birodalom felemelkedését és bukását mutatja be. A harmadik témája az orosz forradalom, míg a negyedik a tudományos forradalommal ismertet meg minket.

Az egyes egységek 400-600, a témákhoz kapcsolódó képet tartalmaznak. A képek folyamatosan követik egymást így kb. 35-50 percig tart a lejátszásuk. A folyamatos bemutatás persze bármikor megállítható.

Mindegyik CD tartalmaz tesztkérdéseket, tehát bármikor lemérhetjük a tudásunkat. A szokásos szószedeten kívül találhatunk rajtuk egy Webster szótárat is.



ART HISTORY

Ugyanannak a cégnek a terméke ez a két CD-s program is mint az előzőleg bemutatott World History. Mint a címéből is kiderül ez a CD művészetek történetével foglalkozik. A program paraméterei hasonlóak a fentihez.

A két rész a következőképpen oszlik meg: Az első rész az ie. 800-isz. 1550-ig tart és magába foglalja a görög és római művészetet, a középkort és a reneszánszot. A második rész 1545-1900-ig tart és a barokk, a romantika, a felvilágosodás, valamint a modern kor művészetével ismertet meg minket.

A CD-t bátran ajánlom azoknak, akik művészettörténetet tanulnak, vagy csak szeretnének többet megtudni a híres művészek alkotásairól, netán nincs pénzük végigjárni a világ számos múzeumát, képtárát.

Szerintem mindkét sorozat nagyon színvonalas. Nemcsak a komoly embereknek ajánljuk hanem azoknak is, akik két doom pálya között egy kis műveltséget szeretnének az agyukba préselni, de a gépüktől semmi esetre sem szakadnának el.

Adri

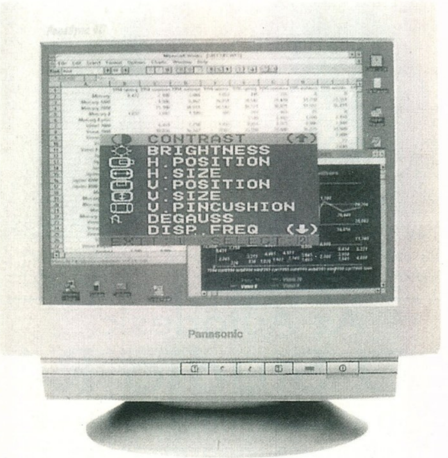
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a programot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b Tel./fax.: 136-2483, 325-0484

Panasonic

PanaSync/Pro 4G 15"-es monitor



Műszaki adatok		
CRT	Képernyő méret	15"-os képátló
	Képpont távolság	0.28 mm
	Foszfor	RGB közepes-rövid utánvilágítás
	Felület	AGRASCOAT, sötétített, ESF
Bemenőjel	Videojel	RGB analóg (0.7V cs-cs szinkron nélkül, I.0V cs-cs szinkronnal)
	Szinkronjel	v/fszeparált (TTL), v/fkevert (TTL) vagy zöldre szinkronizált
	V szinkron	frekvencia: 30-69kHz
	F szinkron	frekvencia: 50-160Hz
Beállított üzemmódok:		VESA: VGA, SVGA, XGA
Csatlakozók	Jel	15 pontos mini D-sub
	Táp	3-pólusú aljzat (CEE 22 tipusú)
Előlapi kezelőszervek		Hálózati kapcsoló, kontraszt, fényerő, vízszintes képméret, vízszintes képhelyzet, függőleges képméret, függőleges képhelyzet, függőleges párnásság, trapezoiditás, lemágnesezés, paralelogramma, színhőmérséklet választás (6550K/9300IC/felhasználói színek), bemenő videojel szint kiválasztás (0.7V/1.OV). előző beállítás előhívása
Video	Sávszélesség	86MHz
	Felbontás	1280 pont (v) X 1024 sor (f)/N.1/60Hz/max.
Hálózatiti igény		90 - 264 V AC, 50/60 Hz
Teljesítmén felvétel		110W

A PanaSync 4G digitális, többfrekvenciás monitor széles szolgáltatás-választékkal rendelkezik, beleértve az energia-takarékos üzemmódot. A képernyőn megjelenő (on-screen) menü segítségével minden beállítást precízen és egyszerűen lehet elvégezni az előlapról.

ENERGIATAKARÉKOS FUNKCIÓ

A PanaSync 4G rendelkezik a VESA szabványt kielégítő teljesítmény-szabályzó áramkörrel. A számítógépből érkező jelnek megfelelően négyféle üzemmód között képes átkapcsolni, hogy a teljesítmény-felvételt a minimálisra csökkentse.

Minden az előlapi, digitális kezelőszervekről vezérelhető az on-screen kijelzés segítségével.

Az összes beállítást az előlapon elhelyezkedő, mikroprocesszoros, digitális kezelőszervekkel végezheti el. A csupán négy nyomógomb és a képernyőn megjelenő (on-screen) kijelzés a beállításokat gyorssá és egyszerűvé teszi. Az on-screen kijelző szám és négyzetsor megjelenítésével könnyebbé teszi a kívánt paraméter beállítását.

SZÍNHŐMÉRSÉKLET BEÁLLÍTÁS

A kívánt fehér kiegyenlítéshez az R (vörös) és B (kék) jelet külön-külön beállíthatja (a G/zöld nem állítható). Ez lehetővé teszi, hogy a képernyőn látható színeket az Ön nyomtatójának színeihez közelítse. Lehetősége van a 6550K és 9300K színhőmérséklet beállítására is.

PANASYNC DIGITÁLIS, TÖBBFREKVENCIÁS MONITOR

Biztosítsa a kompatibilitást a VGA-tól az l280 x 1024-ig (nem váltott soros, 60 Hz-es) a különböző grafikus kártyákhoz a PanaSync 4G a bejövő jeltől függően, automatikusan választja ki a letapogatási frekvenciát. A három, gyárilag beállított tipikus időzítési módon kívül további nyolcféle időzítési módot is beállíthat, az igényeinek megfelelően.

TOVÁBBI ELŐNYÖS TULAJDONSÁGOK

– Különleges dupla dinamikájú fókusz rendszer, hiperbolikus fókusz kompenzáló áramkörrel

– Időt megtakarító Önteszt funkció, kiküszöbölendő a fölösleges szervizhívásokat

– Automatikus, univerzális tápegység: 90-264 V AC, 50 vagy 60 Hz.

– 15 pontos mini D-sub bemeneti csatlakozó

– Automatikusan kiválasztott szinkronjelek (szeparált, összetett, zöldre szinkronizált)

– Kompakt könnyű tervezés süllyesztett előlapi kezelőszervekkel

– Széles tartományban dönthető és forgatható talp (± 90° oldalirányú,13° fel, 4° le), hálózati és monitor csatlakozó kábel

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a leírást az INTEC Kft. biztosította.

1138 Budapest, Váci út 168.
Tel.:120-8363, 270-2250
Fax:129-6058

WANEK STUDIO

1088. Budapest, Kálvária tér 7.
Tel.: 134-0183, 269-9300/3092,
Fax: 269-9300/3101

H-P: 9-17

486 PCI:

486PCI alaplap (EIDE+), 4Mb RAM, Trident9000, 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
DX2-80	108250	112050	120250
DX4-100	112150	115950	124150
Dx4-120	119350	123150	131350

Pentium:

586 Intel ZAPPA (EIDE), 8Mb RAM, S3 PCI(1Mb/2Mb), 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
P75	159500	163300	171500
P90	164500	168300	176500
P100	167500	171300	179500

Januári akciónk:

Multimédia kit Creativ x2 CD-ROM+SB Pro hangkártya	:14500
15" SVGA color LR/NI monitor	:37000
17" SVGA color LR/NI monitor	:75000
AMD 133 MHz proci !!!!	:Hívjatok

Egy-két felár:

SB 16 +IDE:	12500	S3 Trio 64bit:	13000
WD 16-DSP SB Pro comp.:	7500	4Mb RAM:	15500
Gravis Ultra Sound Max:	22000	intel DX4-100:	4300 (Cx DX4-hez)
Panasonic CD-ROM x2:	9800	AMD DX4-100:	1500 (Cx DX4-hez)
Panasonic CD-ROM x4:	19500	AMD DX4-120:	7200 (Cx DX4-hez)
Sony CD-ROM x4:	21500	Targa LR/NI/MPRII/Green:	10000

Áraink az ÁFÁ-t nem, de 2+2 év garanciát tartalmazzák! Az árváltozás jogát fentartjuk.

Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

◆ Készpénz ◆ Csere ◆ Bizomány ◆

30-60 %-al olcsóbb !

Új CD lemezek is nagy választékban kaphatók

A megvenni kívánt CD-t maximum 7 napig otthon tesztelheti

Klubtagoknak 10-50 % kedvezmény

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, a tagdíj egy évre fejenként csak 3000.-Ft

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.

Nyitva: Hétköznap 10-18 Telefon:252-5537/23 mell.

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel./Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391 , 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Media Magic 16 SCSII

CD DRIVE-K: - 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: *ACER
* SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

HANGFALAK: - 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)

Videodigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

Panasonic 4x-es CD drive	18.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	27.600,-
2 x 12 W aktív hangfal + táp	2.400,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltrix FAX-Modem	5.400,-
Média Magic 16 SCSI h.kártya+ Dupla sebességű SCSI CD drive	19.840,-
Ricoh 2x-es külső SCSI CD író+ software + 10 ajándék CD lemez	224.000,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 133-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

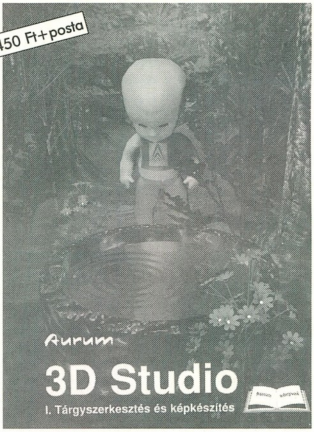
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Az Autodesk 3D Studio R4

500 oldalas magyar nyelvű kézikönyve megrendelhető:

Ára: 1450 Ft+posta



AURUM DTP Stúdió
H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50
Tel.: 06-60/486-811

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Assembly

Demoboncolda

Ha megnézitek a rovat címét, már tudjátok is mi a helyzet: a PC GURU hasábjain is elindul az Assembly programozás rovat (amit én inkább demoboncoldának neveznék). Új rovat, meg ami pláne új, az én vagyok. Becses (polgári) nevem Hajma Miklós, amúgy a scene nevezetű, fura emberkéket tömörítő valamin belül egy páran TMT néven ismernek, mint a BiOHazard egyik üdvöskéje. Na, rólam bőven elég ennyi, most pedig következzen a rovat céljáról néhány sor.

Egy dolgot nem fogok megtenni: nem írok könyvet az assembly nyelv alapjairól, mert ilyen már van egy pár.

A források is nagy helyet vennének el, így ezzel sem fogok a papíron próbálkozni, akit érdekel, a CD GURU keretein belül rálelhet majd néhányra. Tehát.

Ha jól gondolom, most még mindenki azon töri a fejét, hogy a különböző 3D-s technikák hogyan működnek valójában.

Ami nagy segítséget adhat a kezdetek kezdetén, az az Imagine nevezetű raytracer által létrehozott objektumok felépítése. A dolog nagyon egyszerű, aki ismeri az IFF formátumot, az magától is rájöhet. Ezen file-ok lényege a következő: Egy CHUNK (ezekből épülnek fel) áll
1. egy négy byte-os névből
2. egy dwordos (négy byte-os) CHUNK-hosszból
3. és az adott CHUNK tartalmából.

Mit is jelent ez valójában? Van egy táblázatunk, ennek adunk egy nevet, és kiszámoljuk a hosszát byte-okban. Ezt a fenti módon leírjuk, és máris van egy CHUNK-unk.

Egy IFF formátumú file ilyenekből építkezik, és általában így kezdődik: FORM, és ezt követi a file hossza. Aki ismeri pl. az LBM-et vagy a FastTracker2.0 által használt IFF (!) kiterjesztésű hangot, az már tudtán kívül találkozott is eme igencsak áttekinthető formátummal.

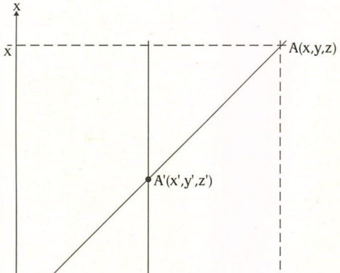
Maradjunk az Imagine-nél. Ami nekünk kell ebből, az a 3D-ben elhelyezett testek adatai. A névadások teljesen logikusak: a PNTS chunk tartalmazza a pontokat (points), az EDGE chunk az éleket, a FACE pedig a facékat (ez igencsak magyarosra sikeredett, de nem baj, lesz ez még rosszabb is).

Ez utóbbi (márminthogy a FACE) három élre mutat, vagyis egy face 3 db word típusú adatból áll, egy él két wordös, mivel két pont közti szakaszt ad meg, egy pont pedig 3 darab dwordből áll (sorrendben X,Y,Z).

Namost. Egy speciális dolog: mindegyik előbb említett chunk nem rögvest az ömlesztett adatmennyiséggel indul, hanem egy wordös értékkel, ami meghatározza az adott chunkon belüli pontok (élek,facék) számát. Ez sokat segít, nem kell minden marhaságot kiszámolni.

Aki a fentiek alapján vadul nekiesett elektronikus szikéjével a legközelebbi objectnek, már lehet hogy hangosan káromkodik. Ez csak azért van, mert az Imagine eredetileg Amigás program, és a wordöket ill. dwordöket pont fordítva tárolja mint a PC, ezek tehát egy kis konverziót igényelnek.

Még valami: a pontok mint említettem 32-biten vannak ábrázolva, és fixpontos törtek, vagyis a felső word az egészérték, az alsó pedig a törtrész. Ez a pontosság miatt jó ha így is marad, de aki spórolni akar a hellyel, az leoszthatja tetszése szerint.



Egy objectfile természetesen még számtalan dolgot tartalmaz ami a raytracer számára fontos, pl. szín, textúra, fényvisszaverés, stb. de ezekre nekünk már itt nem nagyon lesz szükségünk.

De van itt más is. Példának okáért a 3D Studio. Ebből le lehet menteni a kész objectet 3DS, DXF, ASC, FLM formátumokban. Ezek közül az ASC a nekünk legkedvezőbb, hiszen egy szöveges állományról van szó, ahol a pontokat vertexeknek, a facékat ugyanúgy facéknak hívják mint az Imagine fileokban, viszont itt nincsenek az élek külön választva.

Egy pont megadása a következőképpen néz ki:

Vertex <n>: X:<x> Y:<y> Z:<z>

Szerintem ez tök egyértelmű - n a pont sorszáma, x,y,z pedig a koordináták. A face megadás már (talán) több magyarázatot igényel.

Face <n>: A:<p1> B:<p2> C:<p3> AB:<i1> BC:<i2> CA:<i3>

Itt p1,p2,p3 meghatározza a pontsorszámok alapján a face három csúcsát, i1,i2,i3 értéke vagy egy, vagy pedig nulla attól függően, hogy azt az élt a tervezőprogram megjelenítse vagy sem. A többi paraméter nekünk megint csak fölösleges, tehát írhatunk erre is konvertert. Azért mondjuk nem árt ezt inkább Pascalban vagy C-ben írni, mert assemblerben eltökölhetünk vele ezer időt, aztán az egészet megunjuk, mire elkészül. (Nem nagy meló amúgy, én úgy 4 óra alatt megírtam, és ez a progi valószínűleg rajta lesz a CD-n is.)

Tehát, van egy assembly forrásba beszúrható include fájlunk. Első menetben ezt ugye meg kéne jeleníteni. És itt elönt minket a matek. Nana! Csak semmi rémüldözés, újság- és hajtépés! MINDEN demokkal foglalkozó coder igencsak megszenvedett a matematikai rész assemblerre való átültetésével. Sajnos nem mondhatjuk azt piciny assemblerünknek, hogy Draw Kocka, Vág Hasábbal, Árnyékolás:Phong; úgyhogy sok gondolkozással, meg egyéb ilyen szörnyű dologgal muszáj némi időt eltölteni.

Hogyan lehet tehát három dimenziós teret rávetíteni a képernyő nevezetű síkunkra? Nagyon egyszerű. Lásd a kis ábrát valahol az oldalon.

Tehát. Itt csak X-et és Z-t ábrázoltam, a transzformáció ugyanaz az Y-tengelyre is. Legyen „E" (0,0,0) pont a szemünk, innen nézzük a képernyőt.

Meg minden mást. Mi lettünk a koordinátarendszer középpontja! A „p" a képernyő távolsága tőlünk számítva. Az „A" pont koordinátái (x,y,z) ebből most csak az x és a z kell. Éljenek a hasonló háromszögek! Ahhoz, hogy x'-t megkapjuk a következő számítás szükséges:

Mivel HASONLÓ háromszögekről van szó, x/z=x'/p. Ebből x'=p*x/z. Ezt a műveletet elvégezzük y-ra is, és máris megvan A' a síkra vetített térbeli pont, aminek ugye a koordinátái x' és y'.

Mivel szakasz képe szakasz lesz, ezért nem kell a leképzendő szakaszok (élek) minden pontjával külön törődni, elég a két végpontot kiszámolni és összekötni őket. Természetesen mindenki tudja a klasszikus példából, hogy a sínpárok ugyan párhuzamosak, de úgy néz ki, mintha a messzeségben találkoznának. Ezt

csak azért mondom el, mert ezt a pontot nekünk is ki kell jelölnünk a képernyőn. Általában a közepét szokták kipécézni ilyen célokra, tegyük hát mi is ezt: adjunk x'-höz 160-at és y'-höz 100-at (320x200 as felbontás esetén).

Így már mindenki nekiállhat az első drótvázas object elkészítéséhez és megjelenítéséhez. Legközelebb a forgatással meg a fillezéssel fogunk találkozni, vagy azzal, amit ti akartok látni e cikksorozat keretein belül.

TMT/BiOHazard

Modemezés
avagy növeld a telefonszámládat!

Remélhetőleg a bevezető cikk után már rohantatok is a boltokba modemet venni. Mostanra már nektek is van modemetek amit a pénztárcátok kibírt, illetve hát az ősöké. Aki közületek még nem rohant el az első üzletbe megvenni az lehet, hogy a folytatás után már könnyebben kiigazodik a vásárlás során, vagyis lesz némi elképzelése mit is szeretne venni és mit is kellene a modemnek tudnia. Sokféle modemet árulnak a legolcsóbbtól a méregdrágáig. Mi az amit feltétlenül tudnia kell a modemnek, hogy érdemes legyen megvenni. Ha a modem dobozát megnézzük elég sok hasznos információhoz juthatunk. Először is megtudhatjuk a modem típusát, sebességét és hogy milyen szabványokat ismer. A legáltalánosabb a v22, v22bis, v32, v32bis, v42, v42bis, MNP5, MNP10. Ne ugorjunk be annak a feliratnak ami azt írja a modemről, hogy ismeri a v42bis adattömörítést és így a sebessége elérheti a 4x-ét is. Ez igaz abban az esetben ha TEXT filet küldünk és a file tartalma olyan, hogy a tömörítés a negyedére tudja összenyomni, de ettől a modemünk még nem lesz 4x olyan gyors. Ez csak egy elméleti sebesség. A két modem között (a telefon vonalon) a sebesség nem lesz a négyszerese. Tudom most azt kérdezitek, hogy is van ez. Röviden úgy tudnám magyarázni, hogy a számítógép és a modem között a sebességet magasabbra kell állítani, mint ami a vonalon van. A számítógép és a modem közötti sebességet DTE-vel jelölik, a vonali sebességet pedig DCE-vel. Ha tehát a modemünk 2400 BPS (DCE=2400), akkor a számítógép és a modem közötti sebességet DTE-t érdemes 9600 BPS-re állítani. Ugyanez az arány érvényes a többi sebességre is pl: DCE=14400 akkor a DTE=38400 vagy 57600 legyen. Tehát ezt kell beállítani a kommunikációs szoftverben. Miért is van erre szükség? Azért mert a modemnek időre van szüksége ahhoz, hogy a tömörítést el tudja végezni. Ha tehát a DCE=DTE-vel akkor a legnagyobb sebesség a DCE lesz amit elérhetünk. Ha viszont az említett módon konfigoljuk be a modemet és a progit is, akkor a legnagyobb sebesség elérheti a DTE értéket. Persze ettől a vonalon továbbra is csak a DCE lesz a maximális sebesség, de a két számítógép között látszólag (effektíve) nagyobb lesz az átviteli sebesség (ideális esetben a max. seb.=DTE-vel).

Persze a fenti rajzocska csak elméletben igaz, a gyakorlatban nem TEXT file-okat küldözgetünk egymásnak hanem már eleve tömörített (ARJ, ZIP, RAR, ..) programokat. Így kisebb lesz a látszólagos sebesség, de a küldendő progi is rövidebb mivel már előre összetömörítettük. Van még egy dolog amire figyelnünk kell, ha így szeretnénk a modemünket használni. A két modem között a vezérléssel nincsen gondunk, ha az adat hibásan érkezik a másik oldalra akkor a vevő oldal információt küld a másik modemnek, hogy ismételje meg a hibás részt. A galibát a számítógép és a modem közötti vezérlés okazza. Mi történik akkor, ha a modem nem tudja olyan gyorsan továbbítani az adatokat ahogyan a számítógép küldi. Természetesen ilyenkor az átvitel jobb esetben csak tele lesz hibával, de ha nincs szerencsénk, akkor egy néhány byte, esetleg kbyte átvitele után egyszerűen le fog állni a küldésünk. Gyakran követik el ezt a hibát a kezdő modemesek. Ilyenkor kapom az olyan témájú leveleket, hogy segítsek mert letölteni tud a BBS-ről, de a küldés az nem megy. Ez azért van, mert elfelejtette beállítani a vezérlést a modem és a számítógép között. Pedig enélkül nem megy.

Van többfajta mód is ami közül választhatunk. Az első a software flow control. Ilyenkor két karaktert (CHR[17]=XON , CHR[19]=XOFF) arra használunk el, hogy ezt a vezérlést megvalósítsuk. Ha az adatok túl gyorsan érkeznek a modemhez és nem tudja továbbítani a vonalon akkor visszaküld egy XOFF karaktert a számítógépnek. Ekkor a számítógép vagyis a kommunikációs software leáll a küldéssel és várakozik mindaddig, amíg egy XON karaktert nem kap a modemtől. Ezt a vezérlést csak kisebb sebességnél érdemes használni. Ennek a neve software flow control. Ezenkívül van még a DSR / DTR és az RTS / CTS hardware flow control. Ezeket érdemes használni nagyobb sebességeknél. A kettő közül egyszerre csak egyet használjunk. Én mindig az RTS / CTS -t kapcsolom be. A tökéletes működéshez persze még más kapcsolókat is be kell állítani mind a modemben, mind a terminál progiban, de erre inkább a modem parancsok ismertetésénél térnék ki. Most folytassuk tovább a kis kitérő után. Tehát jó ha a modem valamilyen hibajavítást MNP4 vagy v42 (LAPM) ismeri. Ha ezeket tudja, akkor már csak az adattömörítést kell ismernie ami lehet MNP5 (ami maximum 2:1 arányú tömörítést tesz lehetővé) vagy v42bis (ami akár 4:1 arányú tömörítést tesz lehetővé). Megjegyzem, hogy az MNP és a v42/v42bis protokollok eltérnek mind formátumban mind működésben. V42 kapcsolat esetén v42bis tömörítésről történhet megegyezés, és nem MNP 5-ről. Hasonlóképpen, ha az MNP1-4 osztályok épültek ki, akkor MNP 5-ről és nem v42bis-ről történhet megegyezés. A legjobb ha a modemunk mind a kettőt ismeri és a kapcsolat létrejöttekor rábízzuk, hogy saját maga döntsön melyiket is fogja használni. Itt kell megemlítenem, hogy a 28800 modemek megjelenésével más protokollok is megjelentek, de sajna eddig még csak egy 14400 modemre futotta, így ezeket az új protokollokat élőben még nem volt szerencsém kipróbálni.

Néhány dolog amire még figyeljünk oda a vásárlásnál. Mindig győződjünk meg róla, hogy mellékeltek-e leírást is a modemhez amiben benne vannak a parancsok, mert doksi nélkül eléggé nehézkes egy modemet beállítani. Ha nincs hozzá semmi, inkább ne vegyük meg. Ellenőrizzük, hogy a vásárolt kütyü felismeri-e a MATÁV által használt jelzéseket. Gondolok itt a foglaltsági, csengetési hangra. Ha a modemet rendesen installáltuk, akkor a tárcsázási parancs kiadásakor automatikusan le kell kapcsolnia a telefont a vonalról, ha ezt nem teszi meg annak két oka lehet. Nem szabályosan kötöttük be a modemet, hanem csak párhuzamosan ráakasztottuk a vonalra (gyakori hiba). A másik ok pedig, hogy egyszerűen rossz a modem. Még folytatnám szívesen, de elfogyott a helyem és az időm is, a folytatást a következő PC GURU-ban találhatjátok.

-=SZI=-

SZGÉP ←DTE=38400→ MODEM ←DCE=14400→ MODEM ←DTE=38400→ SZGÉP

←――――――――――――――――――――――――――――――――→

Átviteli sebesség (látszólagos) DTE

Mindenféle
Újévi huncutságok

Ehavi PC OVI rovatunk elég nehezen született meg. A Brazil egyenesen Egerbe menekült a kérdéseim elől, nem maradt más hátra, csak a Laza. Elkaptam és most nem engedem el, amíg meg nem születik a Mű.

HOGYAN KÉSZÍTSÜNK HAVERUNKNAK TÖBB MEGHAJTÓT?

– Ki van erre találva egy utasítás a DOS-ban: SUBST névre hallgat. Ez egy virtuális (csak a memóriában létező) meghajtót hoz létre. Ennek segítségével egy alkönyvtárból meghajtót lehet ideiglenesen kreálni. - mondta Laza.

– Hogyan? - kérdezte Lily (hátha rosszul tudom és Ti is).

– Két paramétert kell megadni, mire és mit. Pl. Ha szeretnél kiszúrni a haveroddal (T. kolléga vagy egy PC bölcsis), hogy azt mondod; neked van egy 300 megás (és nem 1.44 MB vagy 1.2 MB) lemezed, akkor írd be: SUBST A: C:\DOS.

Ekkor ha beraksz egy lemezt az A: meghajtóba és listát kérsz (DIR), vagy a Norton Commander-ben kiválasztod és CTRL-L-t nyomsz, akkor az általad megadott alkönyvtár tartalma fog megjelenni, természetesen a winchester méretével.

– De jó volt! - mondtam én.

– Tovább is van, mondjam még? - kérdezte Laza.

– Iiiiiiiiiiigen! - sikítottam fel.

– Amit elmondtam az előbb, halmozottan is működik. Ha azzal szeretnél dicsekedni, hogy fú de mennyi vinyód van, akkor ugyanezen eljárással rengeteg meghajtót kreálhatsz magadnak. Pl.

```
SUBST D: C:\
SUBST E: C:\
.
.
SUBST X: C:\
```

Laza nagy (lopirájtos) mondásai: Ha valami nem megy, próbáld meg másképp!

– Wow! És mi van ha már nem akarom? - tittiritti.

– Egy nagyon egyszerű megoldást tudok ajánlani: RESET. Van egy kevésbé elegáns, továbbá igen fárasztó eljárás is: SUBST A: /D. Tehát általános érvényűen: SUBST átverésre szánt meghajtó betűjele /D.

Ha az átverés sikerrel jár, akkor Te leszel a csúcs számítógéptulajdonos, de ha rájön, akkor gyorsan keressük meg a szobából való kijutás legrövidebb módját: ugorj ki az ablakon.

HOGYAN TEGYÜNK A GÉPÜNKBE ÚJ KEMÉNY ÁRUT (HARDWARE)

A végére hagytunk néhány LAZA gyakorlati jótanácsot azoknak, akik új hardware-t szerelnek a gépbe, természetesen a szilveszter, illetve az új esztendő figyelembevételével.

– Tehát pl. vettem egy új kütyüt, mondjuk Galactic Hyprasound hangkártyát, mi a teendő?

De Never elkallódott törvénye: Sose törd a fejed olyasmin, amit biztosan lehet tudni!

AZOKNAK AKIK MINDENT BILLENTYŰ KOMBINÁCIÓKKAL ÉRNEK EL

Van még a tarsolyomban egy tipp. - súgta sejtelmesen Laza.

– Ne kímélj!

– Egy megszállott ismerőst kell keresni, aki éppen aktívan dolgozik és éppen tanácstalan egy gyors eléréssel kapcsolatban, áruld el neki, hogy azt a parancsot a leggyorsabban a következő billentyűzet kombinációval érheti el: CTRLALTDELENTER. Ha véletlenül lenyomná, akkor aztán fuss, de GYORSAN!

– Ez gennyes dolog volt - tört ki belőlem a jóérzés.

– Na jó, szelídebbek ajánlják fel előtte a mentést valamilyen áldumával pl. „Már nagyon régen mentettél!"!

1. Fuss vissza a boltba és cseréltesd ki valamilyen ismertebb hangkártyára.

2. Fogd az ismertebb hangkártyát és nagy örömmel vidd haza.

3. Ülj le a gép mellé, szedd szét és igyekezz értelmesen nézni magad elé.

4. Tegyük fel, hogy megtaláltad a helyét és sikerült is behelyezni törés (és kalapács) nélkül. Sajnos ezzel megpróbáltatásaid még nem értek véget. Most jön a lényegi rész, az elme diadala!

5. Rakd vissza a processzort is a gépbe!

6. Vedd elő a kemény áruhoz mellékelt – ha esetleg a boltban felejtetted vagy nem adták oda, akkor az 1. pont első része szerint járj el – lemezt és INSTALL.

7. Vagy SETUP.

8. Keress egy alapfokú angol nyelvvizsgával rendelkező egyént (esetleg németet?).

9. A „PRESS ANY KEY TO CONTINUE" felirat esetén ne keresd a billentyűzeten az ANY gombot. Nyomj helyette BÁRMIT! (Ilyen gomb sincs.)

10. Ha mindenféle IRQ, DMA számok után érdeklődik a program, akkor hagyd rá nyugodtan.

11. Ha minden lemezt betettél szép sorban (nem egyszerre!) és jótanácsaink ellenére is befejezted az installálást, akkor következzen a próbatétel. Kapcsold ki a gépet.

12. Most kapcsold be!

13. Ha nem szólal meg: lsd. Laza mondásait!

14. Ha a 13. pont ellenére sem működik, keress egy felső fokú angol nyelvvizsgával rendelkező egyént!

15. Vegyétek elő és fordítsátok le a kézikönyvet!

16. Próbáljátok meg úgy is!

17. Ha még hármótoknak sem sikerül, kénytelenek lesztek szakembert hívni...

18. Ha így sem megy, kezd az egészet az 1. ponttól...

Nos az ehavi PC OVI kicsit ziláltra sikeredett. Tudjátok be ezt a szilveszter utórezgéseinek. Minden esetre mi itt néhányan remekül szórakoztunk, de természetesen minden jótanácsnak – még ha kicsit vicces is – van egy kis valóságalapja.

Példának okáért az új hardver installálást hogyan ne végezzük.

Továbbra is várjuk leveleiteket a szerkesztőség címére PC OVI jeligére. Kérdezzetek bátran!

Természetesen a szilveszter elmúltával is mindenkinek BUÉK!

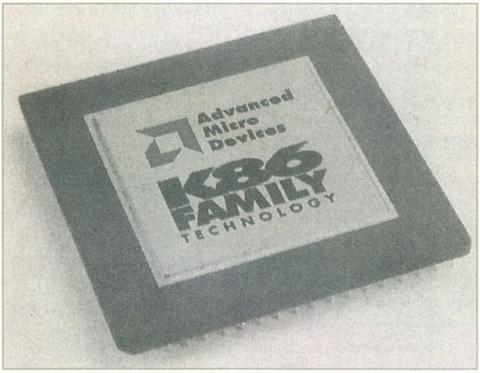
Lily & Laza

Holten szentbeszéde: Csak akkor légy biztos magadban, amikor biztosan tudod, hogy tévedsz!

Processzorok

Mi az, hogy Pentium?

Megin itt vagyok, a szokásos baromságaimmal. Remélem a múltkori cikkem megtette a hatását, mindenki lázasan nézegeti az AMD processzorok hasát. Aki keres, az talál! Minden egyes cikk elején elmondom, hogy a lentebb leírtak teljesen szubjektív vélemények, csakis a saját véleményemet tükrözik.



Ott hagytuk abba, hogy Pentium. Nos, ez már egy jóval bonyolultabb történet.

A lényege, hogy külső, valamint belső szervezése egyaránt 64 bites. A kezdeti Pentiumok 60, illetve 66MHz órajellel, 5V-os tápfeszültséggel készültek. Túl nagy sikerük nem volt egyrészt áruk, másrészt teljesítményük miatt. Az egy időben forgalomba került DX4-100 jobb volt. A régi, „rézfejű" Pentiumok utolsó mohikánja a 90-es volt, a világszerte kicikizett osztási hibával. Erről azt hiszem, mindenki hallott már. Mindenesetre állítom, hogy '94 végén, '95 elején bármelyikünk szívesen elfogadott volna egy hibás P90-est is. Az INTEL átszervezte a belső és a külső struktúrát. Az új Pentium úgy néz ki, mint egy meglocsolt 486-os, 3.45-3.6V feszültséggel működik, és hamisítják rendesen.

Erről is lesz szó. A Pentium egy órajel alatt kétszer annyit dolgozik, mint a 486-os, 2x8kb. belső cachevezérlője van, egy alaplapon több is képes együtt dolgozni, megosztva a feladatokat. Ez ezelőtt csak a nagyon profi, többprocesszoros RISC (csökkentett utasításkészletű) gépekre volt jellemző. A Pentiumot fogadni képes alaplapok is átmentek a szokásos törzsfejlődésen. Kezdetben vala az ISA+VESA buszos alaplap, majd kitalálódott a PCI busz, mint új szabvány. Ez valamivel lassabb mint a VESA busz, maximális órajele 33MHz lehet.

Kitalálták a Plug-And-Play rendszert, ez annyit tesz, hogy dugd be a kártyát az alaplapba, és felejtsd el a konfigurálást. Ezt én átneveztem Plug-And-Pray rendszerré, vagyis dugd be a kártyát és imádkozz, hogy a gép egyáltalán elinduljon. Az újabb alaplapok rendelkeznek automatikus konfigurálási opcióval, ez már majdnem az igazi. Most a hamisításról. Mivel a cikk írásának idején az árak a következők, persze +,- 10% eltéréssel: P75-23.000 P90-33.000 P100-43.000 P120-58.000 P133-70.000, egyes cégek – nem feltétlenül Magyarországon – kiválogatják pl. a P90-esek közül azokat a példányokat, melyek hajlandóak 100Mhz-en működni. A processzor felszínét átszitázzák, természetesen az új, 100-as felirattal. Ha netán lelnek olyan példányt is, amelyik hajlandó 120MHz-en is dolgozni, ez 120-as feliratot kap. Könnyen kiszámítható az így szerzett tisztes haszon. Vannak jobb és vannak rosszabb hamisítványok. Az előző cikkben említett cpuidf programot hiába indítjuk el, az csak azt közli velünk, hogy a processzor eredeti INTEL, hogy valójában mi az eredeti sebessége, arról nem beszél. Újabban az INTEL a processzor hasára is rászitázza az eredeti órajelet, így valahogy: XXX502-100. Az XXX lehet bármilyen szám, a lényeg a kötőjel 100! Nademivel minden cég a proci hasára ragasztja a garanciacímkét, ezt a feliratocskát nem mindig lehet látni.

Ha netán Pentium vásárlásra vetemednétek, figyelmesen vegyétek szemügyre a nemegyszer feltűnően olcsó processzort, és ha egész véletlenül a garanciacímke takarja a feliratot, udvariasan kérjétek meg az eladót, engedné ugyan meg, hogy alápillanthassatok. Ha sikerül eredeti processzort venni, kellemes meglepetésben lehet részetek.

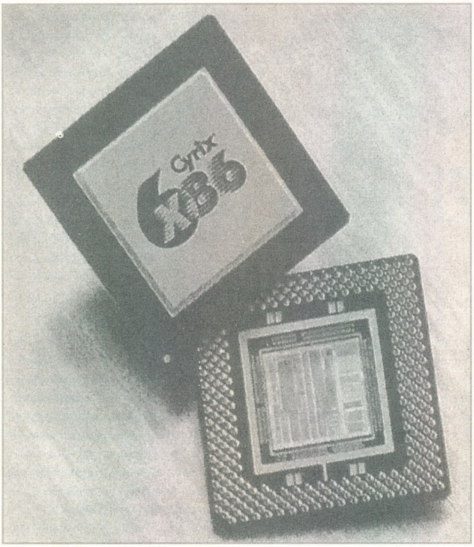
Mivel az előző számban megígértem, ejtsünk néhány szót a tuningolásról.

Bizonyára mindenki tudja, hogy bármilyen termék gyártásánál úgynevezett tűrésmezős gyártási eljárást alkalmaznak. Ez vonatkozik a processzorokra is.

Tulajdonképpen arról van szó, hogy otthon, a konyhaasztalon nekilátsz pl. 486DX4-100 processzort gyártani. Természetesen nem mindegyik sikerül egyformán, van, amelyik még éppen eléri az előírt mutatókat, ez a tűrésmező alja. Sikerülhet olyan is, amelyik már majdnem eléri a következő kategóriát, mondjuk a 486DX4-120-at. Van ezen kívül a tisztes középmezőny, mely számunkra érdektelen. A tűrésmező aljára sikeredett procit a gyártó cég, vagyis Te, biztonsági szempontból egy kategóriával lejjebbre sorolja, pl. DX4-75-nek. A felső régióba tartozót ugyancsak könnyen belátható szempontból nem sorolja eggyel feljebb. Ezek a processzorok alkalmasak a tuningolásra.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Könnyen belátható, hogy az egyik kis beavatkozással kifogástalanul működhet 100MHz-en, a másik pedig 120-on. De honnan tudjam, hogy a tűrésmező melyik részéből vásároltam processzort? Hát ez bizony sok utánajárást, türelmet, egy kis baráti segítséget igényel. Az eljárás a következő: processzorvásárláshoz bepakolod a billentyűzetet, és a gépedet fedél nélkül egy szatyorba. Az egészet a hónod alá csapod, és elmész abba az üzletbe, ahol a processzort meg akarod venni. Az eladó feltehetően idegrohamot fog kapni, mikor közlöd vele, hogy a vásárolni kívánt procit ki szeretnéd próbálni, mindent hoztál magaddal, csak egy konnektort és egy monitort kérsz. (Bátrabbak monitort is vihetnek!) Ha az üzletből elhajtanak, másikat kell keresni, tudnék olyan címet mondani, ahol



mindezt megengedik. Még egyszer elmondom, hogy processzort nem minden nap vásárol az ember! Namármost tegyük fel, hogy megengedik a kipróbálást. Szépen összerakod a gépet, és kezdődhet a türelemjáték.

Berakod a procit, a névleges órajellel, az alaplapot a processzortípushoz beállítod, és elindítod a rendszert. Szépen bejelentkezik, bootol, stb.

Most fogod magad, és az órajelet eggyel feljebb állítod. Pl. a DX4-75 a 25MHz-et háromszorozza, állítsuk 33MHz-re, és figyeljük meg, mi történik.

Ha bejelentkezik, és eljut a bootig, de ott leáll, reménykedhetünk. Ott tartottunk, hogy a boot-ig eljutott. Na mostan a DX4-es alaplapon a processzortípustól függően állítani lehet a feszültséget, általában 3.45, 3.6, 3.8, és 4V között, jumperekkel.

Nézzük meg az alaplapleírást! Állítsuk a feszültséget eggyel feljebb, egészen addig, míg a rendszer biztonságosan működik. Akár 4V-ig is elmehetünk. A biztonságos működés alatt azt értem, hogy himem.sys-szel, Emm386-tal, és Qemm-mel is minden program biztonságosan fut, DOS és Windows alatt is.

Természetesen használjunk processzorhűtést is. 5V-ot semmiféleképpen sem szabad beállítani a DX4-es sorozathoz! A tapasztalat azt mutatja, hogy az AMD DX4-100 sorozata 3.8-4V-on kitűnően működik 120Mhz-en is, az INTEL DX4-100 hasonlóképpen. Ha a processzor minden eddigi fáradozásunk ellenére sem megy magasabb órajellel, kérjünk szépen egy másikat, és próbáljuk ki azt is.

Feltehetően a harmadik után ki fognak minket rúgni az üzletből. Ezt meg lehet előzni azzal, hogy felajánljuk ama kis szívességet, hogy az üzlet saját készletét is hajlandóak vagyunk kiválogatni. Így a legközelebbi őrült már készre érkezik. A fentebb említett baráti szívesség alatt azt értettem, hogy talán a barátom ismerősének az unokatestvére ismer egy embert, akinek a sógora számítástechnikai üzletben dolgozik. Így már nem kell idegenként kérincsélnünk.

Baráti segítség kell a berendezés cipeléséhez, valamint az eladó szóval tartásához is. A régebbi 486-os alaplapok, melyek fix óragenerátorral működnek, szintén tuningolhatók. Tegyük fel, hogy valakinek van egy 486DX33 processzora. Az alaplapon foglalatban egy 33MHz-es óragenerátort találhatunk. Régebbi EGA,CGA kártyák teli vannak ilyen órajelgenerátorokkal. Komputerturkálóban, bontóban fillérekért megvehetőek, mivel a kártyák hibásak. Próbálkozzunk 36-40 MHz körüli generátorokat szerezni, lehet, hogy szerencsénk lesz. A szerencséhez saját magunk is hozzájárulhatunk. Mivel a régebbi procik 5V tápfeszültséggel működnek, ezt a számítógép tápegységéből nyerik. Igen ám, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a tápegység 5V-ja csak ritkán ennyi, általában 4.9-5.2V között mozog. Ide már nagyobb szakmai ismeret szükségeltetik. Digitális műszerrel – az alaplapról lehúzva – mérjük meg az 5V-os tápot. Jegyezzük fel az értéket, majd az alaplapba visszadugva mérjük meg terhelés alatt, tehát működés közben. Ha a táp megfelelően stabil, 0,1-0,2V körüli feszültségesést mérhetünk. Ha van olyan barátunk, aki ismeri a tápegység lelkivilágát, kérjük meg, hogy állítson be 5.4V feszültséget. Lehet, hogy ez a pár tized Volt elég lesz a procinak ahhoz, hogy nagyobb órajellel működjön. A megfelelő hűtést nem kell hangsúlyoznom. Nem akarok mindent szájbarágni, lehet próbálkozni az összes régebbi procival, alaplappal. Még egy tanács. Miután a rendszer gyorsulni fog, legalábbis azt szeretnénk, a bioszban állítsunk mindent a leglassabbra és ha a rendszer megbízhatóan működik, lehet próbálkozni a régebbi beállításokkal. A változásokat először tesztprogramokkal érzékelhetjük. Van egy-két igen jó teszt, a közismert Landmarkon, és Sysinfon kívül is. A következő CD GURU-ba beleteszünk néhányat, de tervezünk egy tesztlemezt is. Pentium processzor vásárlása esetén hasonlóképpen lehet eljárni.

A P75-ös megy 90, esetleg 100MHz-en, a P90 pedig 100MHz-en. A 100-asnál már jobban odafigyel az INTEL, kb. 25%-uk megy 120MHz-en, 5%-uk pedig 133MHz-en.

P120-P133-at még nem volt módom tesztelni. A Pentium tuningolása kissé nehézkesebb, mert az alaplap csak 3.45-3.6V feszültséget tud. A tuningoláshoz 3.7-3.8V feszültség szükséges, a processzor ezt szereti a legjobban. Mivel az alaplapok feszültségstabilizátora nagyon változó, általános tanácsot adni nem lehet. Amelyik Pentium a szabványos 3.6V-tal, eggyel magasabb órajelnél a bootig eljut, ott van remény. Alaplapja válogatja, hogy lehet a proci órajelét változtatni. Az alap órajelek 50, 60 és 66MHz. Ennek megfelelően a PCI busz sebessége 25, 30, és 33MHz. A proci órajelét beállíthatjuk 1.5 szerezéssel, 2 szerezéssel, 2.5 szerezéssel, és 3 szorozással. Pl. 100MHz-et előállíthatunk az 50MHz kétszerezésével, ekkor a PCI busz lassabb lesz, de megoldhatjuk a 66MHz 1.5 szerezésével is, itt a PCI busz – és benne a videokártya – nagyobb sebességgel működik. Ismétlem, ezt alaplapja válogatja. Ami a feszültségstabilizátor buherálását illeti, tanácsos a 3.45-3.6V-ot váltó jumper környékén lévő ellenállásokat szemügyre venni. Ezek általában SMD, azaz felületszerelt kivitelűek, a munka igen nehéz, nagy körültekintést igényel. Mielőtt ennek nekiláttok, gondoljatok arra, hogy könnyen elveszhet az alaplap garanciája! A következő számban az alaplapokról, és a videokártyákról lesz szó.

Old Man

Joytes[z]t
Welcome to the Test 2!

Remélem mindenki sikeresen túlélte a karácsony és a szilveszter okozta megrázkódtatásokat (furcsák ezek az ünnepek, az embernek van ideje pihenni, játszani, törődni a másikkal), és alig várja, hogy folytassuk az előző számban megkezdett tesztek eredményeinek közzétételét.

Szerencsés változásról tudok beszámolni, a most már „tradicionálissá" váló tesztrovat második számában. A rovat megírására való relatív idő az előzőhöz képest a duplájára növekedett, ennek köszöhetően sokkal több játékkal tudtam kipróbálni a maradékot, ezáltal a róluk alkotott kép is teljesebb lett. A tervezettel ellentétben egy számmal nagyobbak leszünk, tehát még a februári PC GURU-ban is csemegézhettek. Ez egyrészt annak köszönhető, hogy a mostani számban két joy is kiérdemelte a nagyobb volumenű leírást, másrészt annak, hogy a kontrol padokkal feltétlen szerettünk volna egy egész szám keretein belül foglakozni. Kezdjük hát.

SUPER WARRIOR

Egy borongós vasárnap délután jött (a Super Warrior), idegesítő nevével, első ránézésre is túltervezett formáival, csúnya, ízléstelen dobozával. Jött, és megtanította a gyanútlan tesztelőt a sokszor feledett aranyszabályra: az első benyomás gyakran nem fedi a valóságot. Bizony, bizony kezdetben úgy gondoltam, hogy na még egy a sok közül, ha szerencsém van röpke félóra alatt „elintézem", aztán gyorsan vissza a dobozába, hogy amíg csak az élet halvány lángja pislákol törékeny porhüvelyemben ne tudjon a szemem elé kerülni. (Mivel egy gyanús külsejű, az átlagosnál nagyobb formájú autó, oldalán – túlspilázók kórháza – felirattal megállt a ház előtt, úgy döntöttem visszaveszek és eztán közéletibb stílusban folytatom).

A bevezetőben arra próbáltam utalni, hogy a Super Warrior nem egy rossz joy, végül is jó néhány órám ráment arra, hogy egy teljes képet tudjak róla alkotni, és a végeredményt megosszam veletek. Lássuk hát a képet: A dobozt kibontva két dolgot rögtön megállapíthatunk, az egyik az, hogy a SW bár külsőre nagyon hasonlít az előző részben bemutatott standard analóg joystick-ekhez, mégis jóval masszívabb, robosztusabb felépítéssel bír. A másik egy HD-s lemez, természetesen a roppant „hasznos" és elmaradhatatlan lehetőséggel, hogy Windows alá is kalibrálhatjuk harcosunkat. A kar kialakítása igen jól sikerült, sokat számít hogy, a hátsó részen egy tömör gumi betét található, kényelmes fogást biztosítva a tulajdonosának. A négy tűzgombból kettő a szokásos helyen, (a karon) kettő

pedig a talpazat elején a bal oldalon található, utóbbiak sima téglalap alakúak és egymás alatt foglalnak helyet. Extraként beépítetek egy throttle control-t (tolóerő vagy gáz szabályozó), illetve egy autó fire kapcsolót. Nem lehet panaszunk a X,Y tengely állítóira, mindkét irányt két-két fokozatban változtathatjuk. Mindezekből kitűnik, hogy a Super Warrior-t a fejlesztők képességeinél fogva az átlag fölé próbálták emelni, én úgy gondolom, hogy erőfeszítéseik nem jártak eredménytelenül. Az első kellemes meglepetést a Tie Fighter-nél okozta azzal, hogy a hármas tűzgombbal levehetjük a „műszerfalat" anélkül, hogy állandóan kapkodnunk kellene a keyboard-hoz, a negyedikkel pedig a célpontokat foghatjuk be. Utóbbi hátránya, hogy egyszerre csak egy célpontot tud mutatni egészen addig míg ki nem lőjük, ilyenkor átugrik a következőre és kezdődik az egész elölről. Aki játszott a játékkal annak nem kell mondjam, hogy ez a funkció teljesen játszhatatlanná teszi, szerencsére ha nem nyúlunk a gombhoz továbbra is kedvünkre válogathatjuk billentyűzetről a célpontokat. Alap beállításban remekül lehet Descent-ezni vele, ha sima joy helyett a CH FLIGHTSTICK PRO-t választjuk, a felső tűzgombbal tudunk forogni, ilyenkor a másodlagos fegyverzetet a harmadik gombbal aktiválhatjuk. Sajnos a tekerő itt nem működik, a billentyűzetről való előre/hátra mellett pedig szinte lehetetlen a rakétákat küldözgetni, ezért ez a beállítás csak a kipróbálás erejéig érdekes.

A végére hagytam azt a szenzációt, hogy nagy sokára találtam egy programot ami lekezeli a throttle control-t. Alig hittem a szememnek, hogy a PC-n létező legszuperebb autós játék (zúg a tömeg: SCREAMER), igen hát persze hogy a Screamer, némi szenvedés, majd egy jó negyedóra vad

tekergetés után egyszercsak elfogadta a beállításokat. Az érzékenységet megszokva egész egyszerűen valami fantasztikus érzés az irányítás, nem beszélve arról, hogy a kézi váltót rákonfigurálhatjuk az alsó két tűzgombra, ez az egyébként nehézkes váltást hihetetlen élménnyé tudja változtatni.

Összességében az átlagosnál jobb és többet tudó joystick a SW, és mivel viszonylag korrekt ára van (2700Ft körül), már csak a Screamer miatt is érdemes megvenni.

SKYMASTER

Az egész szériából Ő tűnt a legvadabb darabnak, speciálisan repülő-szimulátorokhoz készítették, a híres Trushmaster klónokhoz tartozik. Ezeknek a joyoknak a jellegzetessége a kormányon található kis kar, a négy-öt tűzgomb, illetve a tolóerő szabályozó. Használatuk megkönnyíti az amúgy nehézkesen kezelhető szimulátorok irányítását, gyakorlatilag az összes tűzgomb, illetve a kisebbik kar is jól kézre esik, gond nélkül váltogathatunk közöttük. Az egyetlen baj a Égmesterrel az irányításra való reagálásnál mutatkozott meg, nevezetesen arról van szó, hogy meglehetősen nehézkesen, mondhatni lustán vette az irányokat. Remek példája ennek a Descent, ahol Trushmaster-re állítva nagyszerűen működik a dolog, leszámítva azt az apróságot, hogy semmi perc alatt szitává lőnek az ellenséges robotok. Persze mondhatjuk azt, hogy a Skymaster kifejezetten a realisztikus repülő-szimulátorokhoz lett tervezve, ahol nem az a legfontosabb, hogy iszonyú sebességgel forogjunk jobbra-balra.

Valószínűleg az irányítás finomságára helyezték a legnagyobb hangsúlyt, ahogyan a dobozon is olvashatjuk kifejlesztettek egy új, közvetlen, magas precíziós, control mechanizmust. Ez mind szép is lenne, talán hajlamos is lennék ennek, és nem a rossz kezelhetőségnek betudni a „lustaságot", azonban két tapasztalt játékos egybehangzó véleménye (Chamdor, Del) szintén alátámasztotta a fent említett negatívumot. Del több, úgymond hagyományos szimulátorral (itt most olyan játékokra gondolok, ahol teljesen valós körülményeket teremtettek) kipróbálta, azonban itt is zavarónak tűnt a reagálás lassúsága, Champdor pedig a saját Trushmaster-éhez viszonyítva állapította meg ugyanezt. Sajnálatos és nem is igazán érthető, hogy egy ilyen színvonalú terméknél nem fektetnek elég energiát az egyik legalapvetőbb kritériumra, aminek egy jó joynak mindenképen meg kell felelnie, nevezetesen az irányításra való reagálás gyorsaságára. Szerintem, ha már árban hasonló kategóriájú (most döbbentem egyet amikor megláttam, hogy 6000Ft+Áfa, habár ha meggondolom, hogy egy komolyabb Trushmaster közel 10-15eFt...) joystick-eket szeretnénk, érdemesebb egy-két ezerrel többet kiadni egy megbízhatóbb szerkezetért.

WARRIOR 5

Szerencsére majdnem mindegyik joy tartogat némi meglepetést a számunkra, így van ez a Warrior-ral is. Az elődöket ismerve jobbára mindenki a jól bevált olcsó kategóriás, „igénytelen" botkormányokra asszociálhat, hála a fejlesztőknek azért, hogy ezt a beidegződést az ötös verziószámnál már megpróbálták cáfolni. Persze ne gondoljon senki egetverő változtatásokra, egész egyszerűen arról van szó, hogy egy viszonylag ritkán előforduló „extrát" az irányítás nehézségének beállítását szabályozhatjuk egy, kétfokozatú kapcsolóval, mind az X mind az Y tengelyen. (Kicsit egyszerűbben írva arról van szó, hogy a joy alján található kapcsolókat állítgatva könnyebben, illetve nehezebben tudjuk össze-vissza rángatni a kormányt.)

Ennek a gyakorlati haszna minimális, talán a középső és a B állapot közötti beállítás váltogatásának van némi értelme, az egyszeri kipróbálás erejéig. A játékok irányítása a Warrior-ral elég „kellemes" (tűrhető), hasonló az előző számban ismertetett Skyhawk-hoz, azzal a különbséggel, hogy valamivel darabosabb az egész. Az áruk is nagyjából megegyezik, és ha már mindenképpen a futottak még kategóriából kell választanunk, feltétlen a Sólyom mellett tenném le a voksomat.

Ennyi lett volna mára, remélem sikerült ismét egy kis segítséget nyújtani, hogy eligazodjatok a joy-ok bőséges kínálatában. Ne feledjétek, hogy a következő hónapban a kontrol padokkal folytatjuk.

Csongor the Shoebaron

PC GURU

A test-közelben rovatunkhoz a joystickeket az ACOMP Kft. biztosította.

1135 Budapest, Szt. László u. 74/a Tel./fax: 149-6165

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel

A múlt számban a MIDI keletkezésével és alapjaival kezdtük az ismerkedést, most a MIDI-üzenetekkel szeretném folytatni. Tehát kb. ott hagytuk abba a múlt alkalommal, hogy a MIDI-rendszer egy adatvonalon keresztül különféle üzeneteket továbbít, melyekkel megszólaltat hangszereket, elvégez beállításokat a hangszeren, vagy más dolgokat csinál, tehát az ÜZENETEK információtartalma nagyon sokféle lehet. Ezek alapján vannak Csatornaüzenetek (Channel Messages).

Ezek valós idejű lejátszásnál kapnak szerepet. Vezérlőkódokat tartalmaznak, melyek pl. azt irányítják, hogy melyik pillanatban melyik hangszer milyen hangon, és milyen hangerővel szólaljon meg, volt-e hajlítás, a pedált lenyomták-e, és még ezer más dolgot. Például egy hang hosszát tehát az adja meg, hogy mikor kap az egység hanglenyomásról szóló üzenetet (Note on), illetve később a hang befejezéséről szóló üzenetet (Note off) – a köztük eltelt idő a hang hossza.

Exkluzív rendszerüzenetek (System Exclusive) Ezzel lehet a vezérelt egység kezelőszerveivel az egységen végzett változtatásokat, vagy teljes beállításokat midi-n keresztül leküldeni az egységnek. Ha pl. egy komolyabb szintetizátort vezérlünk midi-vel, melyen általában egy-egy hangnak sok-sok paramétere átállítható, akkor a korrekt hangzás eléréséhez a későbbi lejátszás előtt ezeket újra be kell állítani. Ezt küldhetjük le pl. System Exclusive (SysEx) üzenet formájában.

Valós Idejű Rendszerüzenetek (System Real Time Messages) Ezek szinkronizációt szolgáló üzenetek.

MIDI mintaletöltés (MIDI Sample Dump Standard) Digitálisan mintavételezett hangminták teljesen eltérő mintavevő egységek közötti átvitelére szolgál.

MIDI fileátvitel (MIDI File Dump Standard) MIDI-file-ok, azaz kották átvitelére szolgál. A mai hangszerek és programok többnyire szabványos MIDI-file-ként (Standard MIDI File, SMF) mentik le a műveket. Az SMF specifikáció alapján háromféle file-típust különböztetünk meg: A Format 0 vagy Type 0 ömlesztve, egy sávon tartalmazza a dalt. Ez a midi-file-okat kiadó cégek kedvelt formátuma, mivel így az egyes szólamok nehezen másolhatók. A Format 1 vagy Type 1 a dalokat sávokra bontva tárolja, azaz külön az egyes szólamokat. Végül a Format 2 vagy Type 2 nem folytonos, hanem részekre vágott zenedarabokat tartalmaz, így pattern-orientált dalszerkesztőknél használható.

Még van kétféle üzenettípus, mely azonban csak profi alkalmazásoknál kerül felhasználásra, de az érdekesség kedvéért leírom:

MIDI műsorvezérlés (MIDI Show-control) ezzel színpadi lámpák, fénytechnika mozgatása és ki-bekapcsolása vezérelhető. Ezt azért fejlesztették ki, mert így lehetővé válik pl. hogy a zenével teljesen pontosan szinkronizált fényeffekteket hozzunk létre.

MIDI gépvezérlés (MIDI Machine Control) Ezzel soksávos stúdiómagnók vezérelhetők. Természetesen a MIDI-s eszközök elterjedésével fontossá vált, hogy a hangszereket és a felvételt abszolút egyidőben tudjuk indítani.

MIDI-KÓDOK

A Midi-üzenetek a vezérlő által egy sorozatban, byte-ok egymásutánjaként elküldött információk, melyek valamilyen eseményt képeznek le. Az üzenetek státusz-byte-okból és adat-byte-okból épülnek fel. A státuszbyte kijelöli a fogadó számára, hogy az adatbyte-ok milyen információt tartalmaznak és azt hogyan kell értelmezze. A státuszbyte legfelső helyiértékű bitje mindig 1, míg az adatbyte-é 0. A byte-onként maradó 7 bit tartalmazza magát az üzenetet. Ezek alapján 5 alapvető típusú üzenet van:

A. Üzemmód jellegű üzenet (Channel Mode Message) A fogadót a négyféle üzenetfogadási üzemmód egyikébe állítja. Ennek megfelelően kezeli a többi csatornaüzenetet. A négy üzemmód a következő:

1.OMNI ON, POLY: A hangszer a csatorna kódjától függetlenül minden hozzá érkező üzenetre reagál, és egyszerre több hangot fog megszólaltatni.

2.OMNI ON, MONO: Az előzőhöz hasonlóan minden üzenetre reagál, de egyszerre csak egy hangot fog megszólaltatni, a következő hang megszólalásakor az előző elhallgat.

3. OMNI OFF, POLY: Ezt az üzemmódot használják a leggyakrabban. Ekkor a hangszer a számára kijelölt csatornán reagál csak, de polifonikusan, azaz egyszerre több hangot is megszólaltathat. Tehát, pl. ha egy szintetizátor egy programját (egy hangszerét) hozzárendeljük a 2-es MIDI-csatornához, akkor csak a 2-es csatornán érkező üzenetekre reagál. Persze egy multitimbrális szinti több hangszerét is hozzárendelhetjük egy-egy csatornához! (A legtöbb mai PC-s hangkártya 16 multitimbrális, és 32-polifonikus, azaz egyszerre max. 16 féle hangszerét használhatjuk, és egyszerre max. 32 hang megszólaltatására képes.)

4.OMNI OFF, MONO: Csak a megfelelő csatornán érkező üzenetekre reagál, és hangszerenként egy-egy hangot szólaltat meg. Főleg gitárszintetizátoroknál használatos, hiszen egy-egy húron egyszerre csak egy hang szólalhat meg.

Legközelebb a hang-jellegű csatorna-üzenetekkel folytatjuk. Köszönet GG-nek a segítségért. Aki nem tud addig várni, vagy részletesebben kíváncsi a témára, annak ajánlom Gerényi Gábor: MIDI protokoll című könyvét.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

BATTLE ISLE 3
LEVEL KÓDOK

LEVEL 2	64 87 67 4
LEVEL 3	15 64 38 6
LEVEL 4	97 45 64 2
LEVEL 5	37 56 83 8
LEVEL 6	29 57 84 3
LEVEL 7	88 44 36 6
LEVEL 8	23 75 41 1
LEVEL 9	38 54 65 3
LEVEL 10	56 47 33 2
LEVEL 11	40 92 66 4
LEVEL 12	75 64 36 6
LEVEL 13	82 64 24 1
LEVEL 14	32 43 55 4
LEVEL 15	54 87 43 6
LEVEL 16	13 53 41 1
LEVEL 17	45 24 33 8
LEVEL 18	67 31 24 4
LEVEL 19	12 43 37 1
LEVEL 20	62 45 42 5

HEXEN

teljes cheat lista a 4 pályás demo verzióban

BGOKEY	god mode
CRHINEHART	all weapons
SGURNO	full health
BRAFFEL	all artifacts
MRAYMONDJUDY	all keys
TMOORE	all puzzle pieces
RJOHNSON	no clipping
BPELLETIERxy	level warp
EBIESSMAN	pig
REVEAL	automap
PLIPOx	change class 0, 1, 2
CSTIKA	destroys all enemies
INIT	restart level
PMACARTHER	version info
QUICKEN	try it
RAMBO	try this too
JSUMWALT	x y coordinates
MWAGABAZA	script
KSCHILDER	sound debug
(F5)	suicide

a 41 pályás demo verzióban

CONAN	all weapons
GATE(01-41)	warp
MARTEK	god mode
ZELIG(0-2)	change class
ANGEL	no clipping
MCCOY	full health
GREEDY	all artifacts
JANITOR	all keys
PUZZLER	recieves all puzzle pieces
CARNAGE	destroys all enemies
REVEAL	automap
DELIVERANCE	pig
WHERE	x y coordinates
KILLS	shows frag count (DM only)

a teljes verzióban

NRA	all weapons
SATAN	god mode
LOCKSMITH	all keys
INDIANA	25 of each artifact
CASPER	No clipping mode
DELIVERANCE	pig
WHERE	x y coordinates
TICKER	Display your framerate

COLONIZATION

Az Alt billentyű lenyomása mellett írjuk be: W I N

ALADDIN

Az ALADDIN.EXE-t editáljuk:

halhatatlanság

search	2E FF 0E B2 0B
change	90 90 90 90 90

végtelen alma

search	2E FF 0E DA 0B
change	90 90 90 90 90
search	2E A3 42 17 2E C7
change	90 90 90 90 — —

végtelen tárgy

search	2E 83 2E DC 0B 0A
change	90 90 90 90 90 90
search	2E A3 40 17 2E C7
change	90 90 90 90 — —
search	2E 83 2E DC 0B 05
change	90 90 90 90 90 90

ALONE IN THE DARK

editáljuk save?.itd file-t a következő helyeken

Byte	Item
19.865	Oil for the lamp
19.866	Ammo for rifle
19.882	Health
20.024	Ammo for the pistol

ALONE IN THE DARK III

halhatatlansághoz editáljuk a AITD3.EXE-t

search	26 29 07 E9 3F 02 C4 1E
change	90 90 90 — — — — —

mentsük ki a játék állását az 1. slotba, majd lépjünk ki a DOS-ba és gépeljük be a következőket:

DEBUG
NSAVE0.ITD
L

EAE64 00 40	For maximum health
EB0CE 00 40	For the 38 Special
EB0C6 00 40	For the Winchester
EB1C0 00 40	For the Gatling Gun
EB16A 00 40	For the Shot Gun
EAE7A 00 40	Health after returning from the dead
EB1EA 00 40	For the Colt

W
Q

AFTER THE WAR

[Alt] + [L] + [B]	in Level 1
[Alt] + [L] + [M]	in Level 2
level 2:	101069

AMAZON QUEEN

Játék közben gépelhetjük be a következőket:

GRIMLEY	General Info
ZEROXPARK	Chose ANY room
KOWAMORI	High Speed
NEUROTOX	Play Tune
GRIMLEYZ	check CD sampel

Command Line parancsok

/c	Reconfigure sound driver
/rr	Skip loading of Roland intruments if already loaded
/t	Display text always
/ni	Skip intro

A-TRAIN

A CTRL és SHIFT lenyomása mellett gépeljük be: cheater-cheaterwimp Rögtön 1M $-ral leszünk gazdagabbak.

CANNON FODDER

A levelugráshoz menjünk a map screen-re és a CTRL nyomvatartása mellett írjuk be: Fodder. Lépjünk ki a játékba és nyomjuk meg az Enter-t, mire kiíródik a Phase Complete felirat.

A save game editálásra is van lehetőségünk:

offset	valid	value
00	00-47	Current Mission
0C	00-23	Show Mission Briefings
48	00-FF	Kills by Leader
4C	00-0E	Rank of Leader
58	00-0E	Rank 2nd
64	00-0E	Rank 3rd
70	00-0E	Rank 4th
7C	00-0E	Rank 5th
12	00-FF	Number of Recruits
6F2	00-FF	Number of Kills

CHAOS CONTROL

A Chaos.sav fileban az első sor 4. byte-ját lehet átírni a következőkhöz:

01	mission 1
03	mission 2
04	mission 3
05	mission 4
07	final sequence

COMANCHE

A Backspace lenyomása mellett írjuk be: KYLE Eztán két új opciót kapunk, a reload-ot és a fix demage-t.

DARK FORCES

LAPOSTAL	Weapons,Ammo, Power
LAMAXOUT	Max out all items
LARANDY	Weapon Super Charge
LAUNLOCK	Full inventory
LAREDLITE	Freeze Enemies
LAPOGO	Disable height checking
LACDS	Map Supermode
LASKIP	Force successful level c.
LADATA	Coordinate Information
LABUG	Fit into small places
LAUNLOCK	Accessories

kizárólag 18 éven felülieknek:

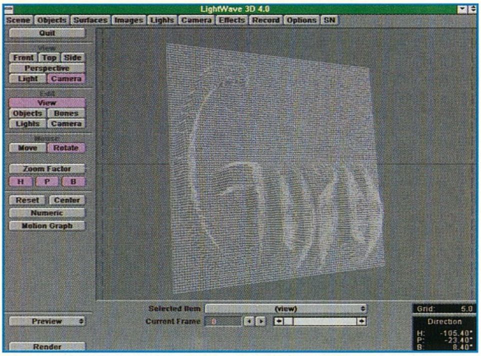
LADIDAOOHLALAFALALA LALALALA	
LAH	Mohc meztelen a jelenetekben
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMT ALKINGABOUT	egy kis érdekesség
LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERT HELAZYDOG	próbáld ki
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSP AMSPAMSPAMSPAMSPAM	a legjobb

A pályakódok:

LASECBASE	Secret Base
LATALAY	Talay:Tak Base
LASEWERS	Anoat City
LATESTBASE	Research Facility
LAGROMAS	Gromas Mines
LADTENTION	Detention Center
LARAMSHED	Ramsees Hed
LAROBOTICS	Robotic Facility
LANARSHADA	Nar Shaddaar
LAJABSHIP	Jabba's Ship
LAIMPCITY	Imperial City
LAFUELSTAT	Fuel Station
LAEXECUTOR	The Executor
LAARC	The Arc Hammer

LightWave

Envelope



Jaj, fölébredtem, pedig milyen szépet álmodtam. Talán most már neki kéne állni a cikk megírásához, hát akkor lássuk azokat az Envelope-okat. Aki használt már Real 3D-t annak nem ismeretlen a fent olvasható fogalom. LightWave-nél minden változtatható tulajdonságot ezeken keresztül állíthatunk be. Először az object menüben (Layout) találkozhatunk vele a Metamorph Amount után. Ha itt egy számot adunk meg a nyilak segítségével, akkor az az egész animáció során érvényes lesz. Ha a mögötte lévő E jelzésű gadget-re kattintunk, akkor egy szép kis requester lepi el a képernyőt, mely teljesen megegyezik az Object Dissolve és a Polygin Size envelope kérdezőjével.

Mindenekelőtt nem árt pár szót az említett funkciókra vesztegetni: A Metamorph Amount értelemszerűen a meta morfózis szintjét állítja, de ha a Morph Surfaces nincs bekapcsolva, akkor a felületi tulajdonságok megmaradnak, csak az alak változik.

Egy megkötés van, azonos számú pontból kell állnia a két tárgynak, de lehetőleg már az objectek tervezésénél ügyeljünk az azonosságra. Az Object Dissolve a tárgy elhalványodását szabályozza. Ha nulláról egy fázis alatt váltunk százra, akkor a tárgy hirtelen jelenik meg.

Erre akkor van szükség, ha egy object például csak a századik fázistól szerepel. Az első 99 kockára láthatatlanná kell tenni. (Az Imagine-nel szemben a LW-ben mindig a nulladik fázisban lépnek színre a szereplők.) A Polygon Size az alkotó felületek méretét határozza meg. A változás tengelye mindegyik felület saját középpontja. Tehát a tárgy mérete nem változik, csak rések keletkeznek rajta. (A Morph Amount-hez hasonlóan 100 feletti értéket is megadhatunk.)

Most érkeztük el eredeti témánkhoz, de már tovább is megyünk, mert az Envelope és a Motion Graph ablaka nagyon hasonlít egymáshoz, ezért jobb együtt tárgyalni. Aki látta már mindkettőt, az tapasztalhatta, hogy két lényegi különbség található: Alul hiányzik a Remove gadget, mert az a tárgy törlését jelentené, viszont van egy másik, amely előtt Current Channel olvasható. Itt választhatjuk ki, hogy melyik tulajdonságot akarjuk megváltoztatni. A pozíció, az irány és a méret változtatható, míg a Velocity csak visszajelzésre szolgál.

Ezen tudnivalók a Load és Save funkciókhoz kellettek, ugyanis egy Motion is betölthető Envelope-ként (és fordítva), de csak a X Position vihető át és csak ide tölthető az Envelope. A Clear töröl minden eddigi beállítást. (A nulladik kockát is!)

Align to Path: Ha ez aktív, akkor nem csak mozgásával, hanem irányával is követi az utat a tárgy.

Look-ahead: Az egész animációra érvényes érték, mellyel minden egyes kulcskocka hatása kiterjeszthető. Csak az Align to Path-szal együtt használható. A szám polaritása a hatás irányát befolyásolja. Envelope-nál Frame Offset a megfelelője.

End Behavior: Ha az animációnk hosszabb mint a megszerkesztett motion, akkor a szereplő további teendőit ezzel a kapcsolóval határozhatjuk meg.

Reset: Visszaáll az eredeti állapotba.

Stop: Az utolsó kulcspozícióban marad az anim végéig. Ez zavaró lehet abban az esetben, amikor a mozgás végeztével a szereplőnek le kéne lépnie a színről. Ilyenkor is a Dissolve Envelope segíthet.

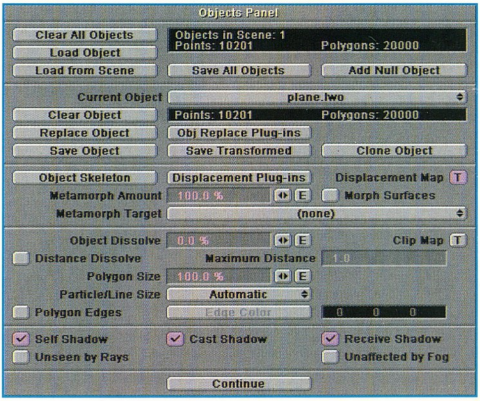
Repeat: Az anim végéig ismétli a mozgást. Egy tíz fázisból álló motionnél a tizenegyedik frame megegyezik az elsővel. (Nem a nulladikkal!)

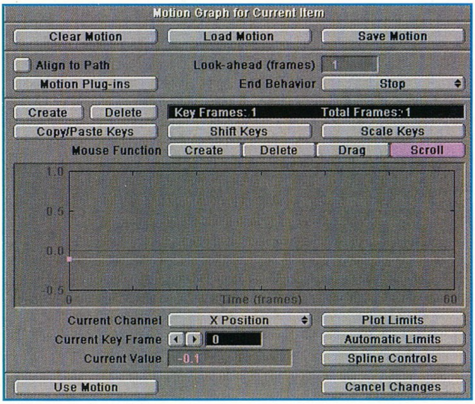
Create Key: Numerikus kulcs-megadás. A kulcsok nem a kiválasztott paraméterhez kapcsolódnak, hanem a tárgyhoz. Az előjelet nem veszi figyelembe a program, abszolút értékekkel dolgozik. Az animáció tényleges hossza nem számít, harminc fázisú animnál is megadhatunk keyframe-et a negyvenkettedik kockába.

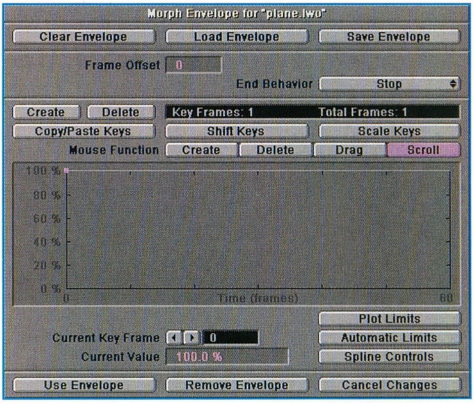
Delete Key: Numerikus kulcs-törlés. No comment.

Shift Key: A Low Frame és a High Frame közé eső kulcsokat tolhatjuk el néhány kockával (Shift Frames By), vagy a hozzá tartozó értékeket növelhetjük, ill. csökkenthetjük (Shift Values By).

Scale Key: Hasonló mint az előző, de ez nem eltolás, hanem nyújtás. A beírt számok szorzótényezőként viselkednek. A Scene menüben is találkozhatunk hasonlókkal, de azok az összes objectre vonatkoznak, és csak a frame-ek értékét változtathatjuk meg.







Mouse Function: A *Create* és a *Delete* megegyezik az előbb tárgyalt Key toldalékú változatával, azzal a különbséggel, hogy itt nem kell bajlódni a számokkal, és a helye is számít, mert a progi azonnal hozzárendel egy értéket a kiválasztott kockához. A *Drag*-gal lehet változtatni a kulcsokhoz tartozó értékeket. (Én időnként elfelejtek visszakapcsolni a Delete-ről, és sajnos itt nincs undo..) A *Scroll*-lal görgethetjük az időtengely mentén a grafikont. Az ALT lenyomása ugyanezt eredményezi.

Current Channel: Ezt már a bevezetőben említettem, mégis érdemes itt egy kicsit megállni. Sok magyaráznivaló nem maradt, de forgatással kapcsolatos „csatornáknál" meg kell említeni, hogy a két kulcs közötti elfordulás nincs limitálva 180°, illetve 360°-ra. (Imagine-ben ez gondot szokott okozni.) Kameráknál és fényforrásoknál a Size nem választható.

Plot Frame Limits: A grafikonon látható időintervallum állítására szolgál.

Automatic Limits: Az anim hosszától függetlenül a megszerkesztett grafikon egésze láthatóvá válik, és kitölti az egész ablakot.

Spline Control: Mindhárom számot -1.0 és 1.0 között változtathatjuk.

Tension: Ez a szám jelzi, hogy az adott kulcspont milyen erővel hasson a környezetére. Pozitív számnál kulcskocka környékén (<-időben) lecsökken a változás mértéke, mint amikor egy autó lassít a kanyar előtt, majd kigyorsít. Negatív érték esetén pedig a kulcs közelében gyorsabb a mozgás.

Continuity: Az előzőhöz hasonlóan „láthatóvá" tehetünk egy töréspontot. Minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb lesz a zökkenés az animációnkban.

Bias: Az ideális ívtől való eltérést szabályozza. Ha ez nulla, akkor a görbület közepe pontosan a kulcsra esik. Ennél kisebb érték balra (hátra), nagyobb jobbra (előre) tolja a görbületet.

Ha az alul lévő *linear* kapcsolót aktivizáljuk, akkor abba a pozícióba egyenes mentén érkezik a tárgy, a fenti három értéket figyelmen kívül hagyja a program.

A surface-ekkel ellentétben az Envelope és Motion beállítások a Scene-nel együtt tárolódnak, nem kell felesleges mentésekkel csökkenteni a vinyó szabad kapacitását.

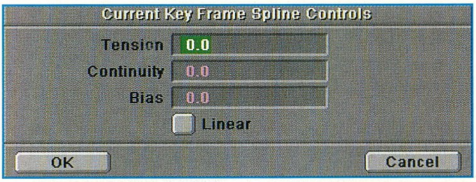
Az itt készített utak később felhasználhatóak a Modeler-ben is a Path Extrude-nál.

A görbék mentén történő mozgatás a sok előnye mellett hátrányokkal is jár. Ha zárt úton, azaz egy körön akarjuk végigküldeni az objectünket, akkor ez az út nem járható. A LightWave erre is kínál megoldásokat, ez már nem tartozik bele az envelope témakörébe.

Hát úgy látom a végére érkeztünk az envelope-oknak. Ezt a témát azért volt fontos kivesézni, mert sokan csak ránéztek a megjelenő requesterekre és máris elment a kedvük az egésztől. Mindenesetre a jövő hónapban megpróbálunk a kezdőknek egy kis példagyakorlattal segíteni, hogy könnyebben megtanulják az alapokat. Ha valamilyen kérdésetek van nyugodtan írjatok a szerkesztőség címére.

Na, megyek vissza álmodozni, addig ti gyakoroljátok a fönt leírtakat, mert egy hónap múlva megint meglovagoljuk a „fény hullámait".

By GABRIEL and FRANKIE



Csak ülök itt a pici előtt és ahelyett, hogy valami szépről vagy legalábbis érdekesről kezdenék el mesélni nektek, mindössze arra futja jelenleg agyi kapacitásomból (már ha ezt lehet egyáltalán annak nevezni), hogy kissé bután nézek kifelé a fejemből. Ez persze nem azért van mert nem tudok éppen mit csinálni, hiszen hegyekben állnak a megválaszolásra váró levelek, hanem azért, mert rengeteg mindenféle hülye gondolat futott össze semmi perc alatt agytekervényeimben és az ennek következtében beállt overflow error-t próbálom éppen korrigálni, eddig igencsak sikertelenül.

Nem mintha bármi fontosat vesztenétek ezzel a néhány elveszett gondolattal, különben is jön majd helyette ezernyi másik, úgyhogy hagyjuk. Mellesleg boldog újévet mindenkinek ha eddig nem mondtam volna. Na akkor a bevezetőről és az udvariaskodásról ennyit, nézzük milyen levelek maradtak a múlt évről amit még nem darabolt fel icipici kutyám (akit lassan nem ártana beiskolázni, hogy ne csináljon félmunkát) és véletlenül még én sem robbantottam fel. Szerencsére ebben az évben nem kell már ilyen elavult módszerekhez folyamodnom, ha marhára unom már a sok rizsát, elég lesz az is, ha Marci fiam cenzúrázza a leveleimet. Éppen most lép a mindent szétszedek című életkorba. Nagy-nagy szerencse és segítség ez nekem.

A KECSKE FEL VAN MÁSZVA A FALRA

Cső! Itt megint LeRoy! **(Hurrá. Brazil)** A GURU velem van! Na meg a Computer Karácsony-os póló. Most jut eszembe, állati volt a CK! A legjobban az tetszett, amikor a CD-t és miegyebet dobáltatok! Van 2 db poszter, 1 db póló – azt 990 forintért vettem (külön kösz!) – és a GURU-kon kívül 1 db deciBEL bringariasztóm. Tök muris üzlet volt. 2 db GURU, a PC GURU meg a riasztó! Az ufó a falon van, ill. ahogy azt oszt. társ mondaná „Mikó A.: A kecske a falra mászik reakció!".

Ha már itt tartunk, legyetek oly szívesek, hogy belerakjátok ezt a szöveget az újságba: „V.Zs. üzeni Mikó A.-nak: a kecske a falra mászott és jól van". Különben az egész levelet betehetitek, de akkor lenne egy-két-há stb. kérdésem. Förszt kvescsön: hol és mennyiért lehet kapni olyan GURU-s pólókat? Kettedik: Lehet nálatok kapni posztereket? Hárem az Ungarise igazság: szeretitek a DUNE-t? Me ha yesss! küldjetek egy kazettát és átveszem.

(Varga Zsolt, Budapest)

Ugyan fogalmam sincs mi az a Dune, de azért odaadtam egy kazettát a kecskének hátha elviszi neked. Azonban annak esze ágában sincs lejönni a falról, úgy látszik tényleg jól érzi ott magát. Próbáltam neki adni egy GURU pólót meg egy káposztát, de az egyik kedvéért sem akart lemászni onnan. Só éppen nem volt kéznél, mert fel kellett szórni a jégpályává alakult járdát, pedig azt mondják azt még a vén kecske is megnyalja (nem a járdát, a sót), gondolom a fiatal még inkább. A sörömet ugyan meglehetősen mereven bámulta, abból azonban tutira nem iszik. Tulajdonképpen egész jól mutat ott a falon az a kecske. Gondoltunk arra is, hogy néhány CD-vel megdobáljuk, de sajnos az egész készletünket eldobáltuk a karácsonyon hagy örüljenek az emberek címszóval, és mi tagadás egészen jól is érezték magukat egyesek. Te egészen szerencsésnek mondhatod magad amiért ennyi mindent összegyűjtöttél, de azért kíváncsi lettem volna hogy mennyi sebesülés árán sikerült az összes trófeát begyűjtened. Na mindegy. Majd jövőre megismételjük az egészet ezért azt javaslom, hogy mindenki keményen tréningezzen. Addigra megint lesznek poszterek és pólók is, ez utóbbit a szerkesztőségen keresztül meg lehet rendelni 1200 forintért.

CD-GURU LEVROVPÓTLÓ

Szia Brazil! Bármennyire kedved ellen való, „sajnos" én is csatlakozni szeretnék a CD GURU-t dicsőítő feltörekvő nemzedék egyre népesebb táborához. Azt viszont meg kell hogy mondjam, először nagyon árgus szemmel néztem, mikor eme dolog beindításán fáradoztatok. Történt ez több okból is. 1. Nem volt CD-ROM meghajtóm. (Ez ugyebár elég nyomós érv.) Szerencsére a multimédia villámgyors terjeszkedése és eme mágikus számítástechnikai eszközök árának nagymértékű csökkenése lehetővé tette, hogy vásároljak egyet. Probléma megoldva.

Hú de jó. Gondolom rettenetesen nagy örömöket okozott neked amikor beszerelted a gépbe a romot és ezzel elindultál a PC-s multimédia rögös útján. (Micsoda nyálas szövegeket is tudok írni időnként...) Még szerencse, hogy a CD-re nem csak mindenféle szutykokat szoktak fölrakni, hanem egészen jó kis lexikonok, shareware válogatások és egyéb semmirekellőségek is felkerülnek. Nem is beszélve ugye a CD GURU-ról. Szóval legyél boldog vele. Na nézzük tovább a problémáidat.

2. Gondoltam, ha sikerül is kiadnotok, az ára biztosan a csillagos ég felett jár. Úgyhogy egy „picit" meglepődtem a 990 forintos egységáron. Akkor biztosan selejtes anyagból készítitek. Miután ezt is elvetettem (mert akkor miért érné meg nektek? Ha átveritek a jónépet, saját magatokat fosztjátok meg a pénztől. Márpedig ez a dolog mostanában elég központi szerepet játszik sivár életünkben), maradt az a lehetőség, hogy bizonyára minimális mennyiségű anyagot raktok fel a CD-re többszörösen tömörítve, vagy valami ilyesmi. Na mindegy, végül is kellemes csalódást okozott a minőségi munka, na meg azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy ez volt az első ilyen jellegű próbálkozás Magyarországon, amely ráadásul sikeresen gyökeret is eresztett.

Nomiafene. Éppenséggel ennek a kis szösszenetnek az alapján nem mondanám rád teljes meggyőződéssel, hogy valami eszelősen optimista beállítottságú emberszabású lennél. Nem mintha nekem aztán nem lenne teljesen tökmindegy, de szerintem időnként megpróbálhatnál kissé pozitívabban hozzáállni a dolgokhoz. Persze bizonyos szempontból igazad lehet. Ha mindentől a legrosszabbat várod, akkor egészen nyilvánvalóan sokszor ér kellemes csalódás és az köztudottam marha jó dolog. Kérdésem csupán csak annyi, hogy ennek ellenére megéri-e a sok kétkedést generálni vagy sem, de válaszolnod rá felesleges mert annyira azért nem érdekel. Mindenesetre legalább nem dolgoztunk hiába, úgy látom minimum egy jó napot csináltunk neked.

3. Be kell, hogy valljam, én egy másik PC-s magazin előfizetője vagyok, és csak egy barátom révén olvasom a PC GURU-t. Saját magamon tapasztaltam, hogy a konkurencia léte igenis jót tesz a fejlődésnek. Összevetve mindkét magazint a korábbi számaikkal szemmel látható a fejlődés, s mint azt a „másik" újságbeli kollégátok írta, azért mert valaki egy bizonyos újságot olvas, nem kell utálni, megvetni azt az embertársunkat, aki egy másik mellett döntött. Az emberek ugyebár különbözőek... Szóval csak így tovább fiúk.

Ohh, köszönjük, igyekszünk. Legalábbis megpróbálunk egyre szebb és jobb lapot csinálni, így például megint átalakítottuk egy kissé a dizájnt és a levrov is két oldal lett. Bár ez utóbbi nem egyértelműen színvonalnövelő dolog. Na mindegy. Mellesleg nyugodtan megírhattad volna, hogy melyik másik újság a kedvenced, nem haraptam volna le a fejed, az ilyesmi ugyanis egyáltalán nem késztet heveny géppuskázásra. Nekem például szintén van a magyar lapok között kedvencem, sőt mi több, az általuk eddig kiadott CD-ket szintén nagyon szeretem. Nem mondom meg melyik lapról van szó, házi feladatként mindenki nyomozza ki magának, van ugyanis hirdetésük itt a PC GURU-ban. A helyes megfejtők soron kívül örülhetnek az ügyességüknek két percig.

4. Amiben még most is kételkedek egy kicsit, hogy mennyire ér a címzetthez normális (értsd: nem darabokban, málnaszörpben, stb.) állapotban a rendelt CD. Ugyanis ez az első és remélhetőleg nem utolsó alkalom, hogy postán keresztül rendelek tőletek. Apropó, ha már a témánál vagyunk, hadd kérdezzem meg, hogy a különkiadású CD-ket nem küldtek el a viszonteladói boltjaitokba. Ugyanis XY cég egyik boltjában a CD GURU-k minden száma megtalálható (volt), de mikor az ECTS 95-ről érdeklődtem, majdnem meglincseltek, hogy ilyen biztosan nincs, meg valószínűleg később érkezik...

Szóval itt a borítékban elküldtem egy megrendelőlapot, és remélem mihamarabb megérkezik a hőn áhított CD-m. Ja, egy utolsó kérdés! Mennyi idő alatt tudjátok általában teljesíteni a postai megrendeléseket? Előre is kösz, ha válaszoltok valamilyen formában! Sziasztok!

(Dávid Ákos, Táplánszentkereszt)

Erősen bízom benne, hogy épségben megérkezett hozzád az anyag és nem ment el a kedved egy életre a postán való rendelgetéstől. Bevallom őszintén, fogalmam sincs milyen állapotban szoktak a CD-k megérkezni a címzetthez, de gondolom sok probléma nem szokott lenni. Ezt olyasféle megfigyelésekre alapozom, miszerint elég kevés tört CD érkezett vissza a szerkesztőségbe reklamálás címszóval. Ebből persze két dolog következik, egy, kettő. Valószínűleg azért nem törik össze a CD, mert bélelt borítékban utazik a megrendelőkhöz. Szóval ez van, a megrendelésekről ennyit tudok mondani dióhéjban és már ezen a mennyiségen is meg vagyok kissé lepődve. Illetve még azt hozzátenném, hogy a megrendelést általában elég gyorsan elintézi a Csongor (the Shoebaron), kivétel ez alól amikor nem, vagy amikor nincs mit elküldeni. Például az ECTS CD-t sokkal korábban kezdtétek el keresni mint ahogy megjelent. Ezért lehetett az, hogy több üzletben egy idő múlva kapásból láncfűrésszel várták az érdeklődő emberkéket...

TANFOLYAM ÉS EGYEBEK

Hello GURU Team! Mivel a bemutatkozással illik kezdeni, én is így teszem: George vagyok. **(Örvendek a szerencsének. Brazil)** A formaságokkal megvagyunk. Nem értek a PC-hez (egyelőre) de mégis vettem egy PC GURU-t. Hogy mi indított e galád tettre? Csupán annyi, hogy nemrég beiratkoztunk (én és a bátyám) egy PC-

s tanfolyamra és most úgy tűnik nemsokára veszünk egy PC-t. Végigolvastam a GURU-t. Tetszett. Nagyon tetszett. Főleg, hogy valaki(k) végre „szidják" a Win95-öt.

Ohó, csak nem éppen a Windows 95 rejtelmeit oktatják azon a tanfolyamon? Tapasztalataim szerint ugyanis általában az emberek nagy százaléka éppen azt utálja amit tanítanak neki, függetlenül attól, hogy értelmes vagy felesleges dolgokat próbálnak okítani. Még jó, hogy valami megragad ennek ellenére az emberek piciny kis fejében, különben már újra kőbaltával hajkurásznánk egymást az utcákon. Ami azért nem is olyan rossz játék, ha úgy jobban belegondolok. Viszont ha nem a Win95-tel boldogítanak és még csak nem is ismered, akkor nem értem miért örülsz annak, ha valaki nem csak ódákat zengedez róla, főleg meg azt nem értem, mi alapján alkotsz róla véleményt. Remélem a későbbiekben nem esel abba a hibába, hogy mindenféle szakértelem nélkül ilyen-olyan véleményeket nyilvánítasz, mert az nem éppen pirospont. Sajnos éppen elegen vannak már így is a számítástechnika területén akik marha nagy szagértőnek gondolva magukat melldöngetve hirdetik a baromságaikat. Na ja, Magyarországon ez a szokás és sajnos nem csak az ámítástechnika területén. De ez egy másik mese, inkább hagyjuk. Ami viszont igaz, az igaz. Nevezetesen tény és való, hogy kevesen írtak a Win95 nyűgjeiről és általában mindenki úgy örült neki, mintha az UFO-k befoltozták volna az ózonlyukat. Pedig erről azért (sajnos) szó sincs. Az tény, hogy sokkal jobb a Win95 mint a Win3.1, és ténylegesen könnyebben használható, gyorsabb, szebb, stb. mint elődje, de mindaz amit mondanak róla teljes egészében nem igaz. Ehhez azonban már hozzászoktunk. Egy azonban biztos, akár tetszik a Win95 akár nem, muszáj vele együtt élni és megszokni. Mindenesetre én megvárom a Win96-ot, remélem abban kijavítják már a gyermekbetegségeket. De lehet, hogy várok még egy kicsit az új NT-re vagy OS/2-re és azt fogom használni. Azok legalább stabilan működnek.

Az újsággal kapcsolatban lenne néhány kérdésem. 1. Ha a PC GURU teljes '94-es évfolyamát megrendelem, akkor kapom hozzá a lemezeket is?

Nem. Ugyanis a lemez az előfizetőknek jár ingyen és nem az utófizetőknek. Azt gondolom magamban, hogy ez így fair az előfizetőkkel szemben. Remélem nem lettél most nagyon szomorú.

2. Az újságban ismertetett programok közül honnan lehet tudni, hogy az adott programot CD-n kívül más formátumra is kiadták-e. Itt pl. a Comanche-ra gondolok. Mondjuk ez tök mindegy, mert így vagy úgy de mindenképp megszerzem (hogy vs. Werewolf-fal vagy anélkül az csak részletkérdés).

Hát akkor meg nem mindegy? Javaslom egyébként a játékismertető elején levő kis kiemelést elolvasni, ott van a játék kis adatlapja vagy micsodája, régebben meg a cikkek végén volt ugyanez. Különben meg nem kell túl nagy csodát csinálni a dologból, hiszen manapság már szinte minden szír-szar CD-n jelenik meg. Az már más kérdés, hogy tele van a CD vagy sem, vagyis lementhető viccmesterre a stuff vagy a CD mindenképpen kell. Ha most akartok PC-t venni, szerintem semmiképpen ne hagyjátok ki belőle a CD-ROM-ot, hiszen az ma már alapkövetelménynek számít.

3. A PC GURU előfizetői lemezen lévő programoknak mik a hardware követelményei? Ezt azért kérdem mert már föladtam 300 forintot belföldi postautalványon, talán már meg is érkezett. A hátuljára ráírtam, hogy a 95/11 és a 95/12 szám lemezmelléklete kellene. Ha a 95/11-est nem tudjátok küldeni, akkor küldjetek helyette másikat. Mivel idén már a második levelet írom, abbahagyom mert a végén még megárt. Ennyi volt a levelem.

(Szabó György, Kiskunfélegyháza)

Megárt? Kettő??? Ezek szerint úgy látszik nekem valami megmagyarázhatatlan parajelenségből kifolyólag van ekkora kitartásom levelezésileg, bár néha igen komolyan úgy érzem én is, hogy egészen végtelen módon unom a több zsáknyi levelet ledarálni. De igazából azért szeretem, csak a Bear ne tudja meg. Ám most kicsit térjünk vissza az előfizetői lemezhez, ami mellesleg nem csak előfizetői mert bárki megveheti aki csak akarja. Naszóval hardverkövetelmény. Hát az nem túl magas, legalábbis a programok többségénél. Szerencsére a shareware meg a public domain programok még nem igényelnek 16 mega RAM-mal csinosított Pentiumot, jóllehet általában nem is olyan csicsásak mint a kereskedelmi társaik. Csak szórakoztatóbbak a legtöbb esetben.

KÖNYÖKTÉMA

Szia Brazil! (...) Egyébként nekem egy 386DX 40Mhz 4 MB RAM-os gépem van, ami az összeszerelés idején egy jó átlaggépnek számított. Ennyire tellett, és biztos vagyok benne (sajnos), hogy soha nem is lesz jobb gépem. Éppen ezért nagyon sajnálom, hogy manapság átlaggépnek egy 486DX2 66Mhz-t vesznek, kivétel, ha valami szuper játékról van szó, ami Pentiumot igényel. Szerintem itt Magyarországon nincs olyan sok ember, akinek tellene 486DX2-re. pláne nem Pentiumra. Na mindegy, ezzel nem fárasztalak, biztos vagyok benne, hogy ez már a könyöködön jön ki. Ez van. (...)

(Molnár Attila, Budapest)

Hmm. Ez ha jól számolom ma már a második kevéssé optimista hangú levél, pontosabban levélrészlet. Nem azért mondom, de van rá egy tuti fogadásom, hogy lesz neked még ennél jobb géped is. Rá leszel kényszerülve. Elárulom, jelenleg nekem is egy hasonló kiépítésű 386-osom van. Eddig még nem igazán éreztem olyan elemi erejű késztetést arra, hogy upgradeljek valami bombasztikus gépre, de előbb vagy utóbb muszáj lesz. Amire én használom a gépet arra a mai napig még mindig tökéletesen megfelel, csakhogy bejön a képbe Brazilné, aki bizony elég erős érdeklődést mutat a játékok iránt. Ami még nem lenne baj, de szeretne velük játszani is. Sajnos azok az új programok amik érdeklik (pl. Warcraft 2, Settlers 2) sokkal komolyabb hardvert követelnek, tehát upgradelni kell. Legalábbis nemsokára. Tehát mint azt te is írtad, ez van és kész. Szerencsére a processzorárak komoly zuhanást mutatnak, így pl. egy 486DX2/80-as procit már 5000 forintért meg lehet venni. Igaz ugyan, hogy ehhez még alaplap is kell, de mondjuk az további 12000 forint körül beszerezhető ami még mindig elviselhető (lenne, csak sajnos erre még ki kell fizetni a sarcot is). Ennyi pénzt a legtöbb PC-s összegyűjtöget magának, ez az embertípus ugyanis köztudottan elég őrült fajta. Sőt, általában kerül a gépbe hangkártya, CD-ROM, nagyobb viccmester, stb., stb., stb. Aztán kezdődik az egész elölről, hiszen az újabb programoknak megint nem elég a proci teljesítménye, kicsi a vincsi, kevés a RAM... Hülye egy szakma és hobbi ez. De legalábbis költséges.

EGY TELJESÍTETT KÉRÉS

Dear Brazil! (...) Lécci NE rakj bele a levrovba (a levelet se!). (...)

(Somoskői György, Szekszárd)

Jó. Nem raklak bele a levrovba. Több oka is van ennek és az csak az egyik, hogy ezt kérted. Például először is le kellene érted autóznom Szekszárdra amihez most így momentán abszolút semmi kedvem sincs. Aztán elgondolkoztam, szoroztam, osztottam meg ilyesmik, és arra az eredményre jutottam, hogy akármennyire professzionális módszerekkel darabollak fel vagy lapítalak ki, egyáltalán nem fog jutni minden egyes újságba annyi belőled, hogy az olvasóink megelégedéssel bólogassanak és azt mondják csillogó szemmel, hogy hát igen, ilyet is csak a GURU tesz értünk. Sajnos egy ember elég kevés alkatrészből áll. A levelet már majdnem beraktam, de közben rádöbbentem, hogy hiába rakom be (most éppen elférne a két oldal között és nem keveredne el más cikkel), azt legfeljebb egy ember tudja elolvasni. A Bearral készítettem egy interjút arról, hogy mit szólna egy nagy tömegű sokszorosításhoz, de valami mély brummogások közepette valamiféle paci nemi szervét emlegette igenlés helyett. Bukás. Egyedüli megoldásként az maradt volna, ha begépelem a levelet, de az meg mekkora egy hülyeség és különben is túl szokványos. Így aztán végül azt gondoltam, legyen egy jó napod és teljesítem a kérésedet. Csak még azt nem tudom, hogy milyen módon fogsz választ kapni a kérdéseidre mert közben valahova elkeveredett a leveled. Azért ne csüggedj el, mert lehetséges, hogy valamikor még előkerül. Picit azért gyanús nekem kicsi kutyám ott a sarokban azzal a sok papírdarabbal...

Nakérem. Ennyi lett volna a januári levelezés. Kicsit hamarabb abbahagyom mint a decemberit, mert azt az adagot a Laza csak cipőkanállal tudta bezsúfolni. Arról már nem is beszélve, hogy mostanában előszeretettel szeret beleirkálni mindenféle zöldségeket ebbe a komoly rovatba, és ha nem marad neki hely, akkor el tudom róla képzelni (többek között), hogy valami fontos információt kitöröl csak azért a néhány szóért amit beleszurkál. Az neki a szerencséje, hogy sosem emlékszem rá mit írtam és így aztán sosem veszem észre, hogy mit alakított át. Ámde hagyjuk ezt az elvetemült tördelőszerkesztőt, végül is nem róla szól ez a két oldal. Ha esetleg tévednék, akkor ezen a két oldalon a jövő hónapban bizonyára fényképalbumot láthattok majd Lazáról levrov helyett. Egyelőre azonban ez a két oldal még az én fennhatóságom alatt áll, ami persze nem tölt el mindig felhőtlen boldogsággal, de például így a vége felé amikor lezárom az egészet akkor igen. Most például egészen boldog vagyok, ugyanis nem csalás, nem ámítás, ez itt a vége.

Pusszantok mindenkit, szasztok.

Brazil

Kösz. Ebből is látszik, hogy a PC GURU cikkei nincsenek cenzúrázva – pláne a levrov –, mert ha lennének, akkor a levrov nem jelenne meg többet. Pláne hogy a tördelőszerkesztőt szidják. Ígérem a „következő" levrovokba nem írok bele.

Laza

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket február 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

---

aPLUS

1084 Budapest,
Horánszky u. 26. I.em
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

RADIUS MV.

Elektronikai Fejlesztő, Gyártásszervező és Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor
vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Chuck Yeagers, Air Combat: 990,- Ft+ÁFA

Egy játék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Zsoldos Computer

1182 Budapest,
Üllői út 525.
Tel.: 291-5399

10%

– a floppylemezek és joystick-ok árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

Budapest XXII. ker.
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

10%

– CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

TECHNO BASE

Budapest VII. ker.
Erzsébet krt. 41.
Tel./Fax: 142-0468

10%

– CD archiválásakor

A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

ACOMP

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
Acomp Buda: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
Nyitva: Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13.00
Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól! Figyelje akciós ajánlatainkat!

FAXBANK: 180-8611, kód: 1477# (hívja fel a számot, és TONE üzemmódban üsse be a kódot: 3 oldalas naprakész árlistát küldünk.)

Vegyél egy pécét és örülj neki! Ez az árlista tartalmazza a legkisebb számokat...

SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,992
Win 95 Pan Europe	26,800
MS-DOS 6.22 OEM	5,840
Northon Com. 5.0	9,992
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

Jelentős összegeket spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor OEM szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, **vírusmentes** programok!

Nincs elég hely? **Szuper ár:** Quantum Grand-Prix **4.3 GB SCSI HD 176.000 Ft.-**

WINCHESTEREK		
520 Mb Fujitsu	AT-BUS	29,992
420Mb Conner	AT-BUS	28,400
850Mb Quantum	AT-BUS	33,600
1GB CONNER	SCSI	36,000
520MB Quantum	SCSI	26,400
4.3 GB Quantum	SCSI	176,000
HDD Beép. keret	AT-BUS	200

ACOMP Office computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár ***mindent*** *tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...*
A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:
Texas 486DX2-66MHz CPU + cooler, 128KB cache alaplap, expert chipset, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 420 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 1 MB VGA VLB, Minitorony + 200W táp, 102 gombos billentyűzet, Gear egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander),
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),
valamint 35Mb shareware játékprogram

127.200.-Ft+ ÁFA

AKCIÓ:
Zoltrix Faxmodem + Bitfax szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikácós hálózatokhoz!

Memória elemek	
128 Kb DRAM	840
512 Kb DRAM	4,320
256 K Burst Chache	14,000
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	15,200
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	30,400
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,200
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Trident 9000C/I	512/512	ISA	-	5,992
WD VL3000	1/2	VESA	+	9,592
Cirrus 5434	1/2	VESA	+	12,400
Trident 9440	1/2	VESA	+	9,992
Diamond Stealth 64	1/2	PCI	+	19,992
Tseng ET4000W32P	1/2	PCI	+	16,720
S3 Trio 64	1/2	PCI	+	14,800
S3 868+SB16	2/2	MB	+	35,200
Paradise Bali	1/2	PCI	+	13,592
Hercules Stingray	1/1	PCI	+	16,720
Diamond Edge 3D	1DRAM	PCI	+	48,400
Diamond Edge 3D	2VRAM	PCI	+	73,600

Archiválás CD-ROM-ra 3250 Ft-tól! HDD, FDD, DAT, CD adathordozókról

DIAMOND EDGE 3D videokártya / 1MB DRAM, PCI bus, Truecolor - 48.400 Ft.-

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	56,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	169,200
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	208,000
Color LaserJet (300 dpi, color)	1.25M
DAT 16GB belső, SCSI (1533)	184,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0,6x0 fekete,színes)	4,800

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,800
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,800
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,640
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	5,920
QS-209 SKYHAWK	1,560
DEXXA MAXSTICK	1,760
DEXXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz Thomson 5V	5,680
486DX4-100 Mhz Intel 3V	13,600
486DX2-80 Hz Texas	6,300
PENTIUM 75 Mhz	26,200
PENTIUM 90 Mhz	39,900
PENTIUM 100 Mhz	48,000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
CP 88 Hangfal	2,400
MS 10A Hangfal	6,100
Creative Vibra 16 Value (16 bit stereo)	15,692
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wawe, General MIDI)	25,992
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wawe, General MIDI)	38,992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	17,300
GRAVIS ULTRA SOUND IDE (512Kb RAM)	15,140
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	23,392
Zoltrix 96/48/24bps belső Faxmodem	4,400
Modem Blaster 14440bps belső faxmodem + software	12,692
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	25,392
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	34,992

486DX2-66 MHz Thomson 5V 5.680 Ft.-

Házak	
Babyház + táp	5,992
Minitorony+ táp frekvencia kijelzős	5,992
Nagytorony + táp	9,600
220W hálózati kábel 3 m	480

EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,800
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,600
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41,200
Ethernet 16bit hálózati kártya	4,160

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	2,160
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	2,160
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	11,660
Microsoft mouse OEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
Genius Mouse 3	1,600
Dexxa Serial	2,000
Trust color kézi scanner 16.8M szín	23,200

Újra gyártják az Amigát!

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervízt is működtetünk. Ciao Amigos!

MONITOROK	
14" AXION MONO VGA (800 x 600, LR)	13,300
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	37,800
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR,NI,D)	55,900
14" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	37,900
15" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	42,200
14" monitor filter üveg	800

Panasonic Office Automation

Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése. Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek. Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Régiusz Kornél

S3 868 + SB16 multimédiakártya, 2MB EDO RAM, media bus, Truecolor **35.200 Ft.-**

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	24,480
KXP-3626 24 tűs, A3	76,720
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	34,320
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1,160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,800
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	18,692
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	19,392
Pioneer CD-ROM 4x, AT-BUS,	20,392
Philips CD-ROM 5x, AT-BUS	24,992
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	14,000

ALAPLAPOK	
486DX4, 256 KB cache, 3Vesa, 5ISA, 4*9 bit 2*36 bit RAM Green,UMC chipset, Award bios	12,600
586 75-120Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, Award bios, PCI IDE+, UART 16550 (PC Partner)	24,600
586 75-200 Mhz cache opció, 3PCI, 4ISA, Intel Triton, Award Bios,(P&P, Green, NCR SCSI) PCI IDE+ (MODE 4) UART 16550,EPP/ECP (VENTURIUS)	25,400
586 75-133 Mhz cacheopció, 4PCI, 3ISA, Intel Triton, Intel bios, PCI IDE+(MODE 4), UART 16550, EPP,ECP (ASUS),Sound Blaster On Board	38,000

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	17,392	280VA	20,992
400VA	26,620	420VA	32,700
600VA	35,820	650VA	44,320
900VA	59,200		
1250VA	75,960	Belső	16,692

[Á]raink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

apróHIRDETÉS

Nagyon sokan hiányoltátok az aprohirdetési lehetőséget a PC GURU-ból. Nos, ezen is változtattunk, a következő számtól kezdve felveszünk apróhirdetéseket is a lapba. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy kereskedelmi jellegű és illegális hirdetéseket nem áll módunkban leközölni az apróhirdetések között!

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Előfizetői lemez helye

Cannon Fodder 2

Egy örökérvényű játék demoja a Virgintől, lehet készíteni a fegyvereket.

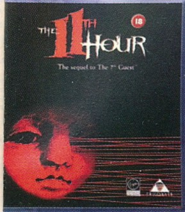
Pizza Worm 2

Egy remek shareware kukacos játék.

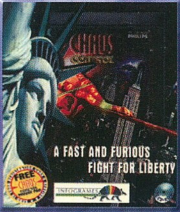
4KB intro collection

46 db intro egy kupacban, szó szerint giga élvezet.

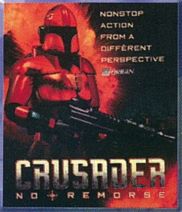
ECOBIT



A 7th Guest 2. része 7992.-



Rajzfilm stílusú akció 5130.-



Egy új perspektíva 7992.-

CD-ROM ARCHIVÁLÁS

Vállaljuk CD-ROM-ok másolását CD-ROM-ról, HD-ról, akár azonnalra is. Titkos adatok archiválása esetén házhoz megyünk.

AZ ÁRAK

	Felírás	további session
Azonnal	2100	1050
12 óra	1550	775
24 óra	1000	500
48 óra	800	400
Háznál	Hívjon!	Hívjon!

NYOMTATÓK

HP Deskjet 600	56.350.-
HP Deskjet 660C magyar	73.700.-
Epson Stylus Color IIS	87.900.-
Epson FX870	74.100.-
Epson FX1170	84.900.-
Epson EPL3000 Laser	89.900.-
Epson LQ100	32.100.-
Epson LQ570+	66.900.-
Epson LQ1070+	99.900.-
Epson LX300	30.300.-
Epson LX1050+	59.990.-
Epson LQ100	32.100.-

SZÜNETMENTES TÁPEGYSÉGEK

Best Patriot 250	18.480.-
Best Patriot 400	Hívjon!

HANG

Golden Sound Pro III	5.875.-
SoundBlaster AWE32	24.000.-
SoundZapper	6.960.-
BravoSound 16 MCD	9.376.-
SB16 Plug&Play (Creative)	13.592.-
Opti16	8640.-
CP-18 Hangszóró	2.724.-
AT-85 Hangszóró	9.120.-
SP-696 Hangszóró	6.720.-

CD-ROM MEGHAJTÓK

Panasonic 2X	8.900.-
Panasonic 4X IDE	20.160.-
Creative 6X IDE	36.000.-
CD illesztő	1.500.-

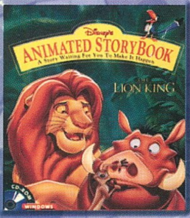
MPEG

UPM távirányítós	35.890.-

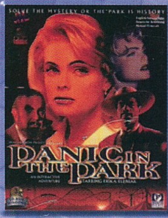
ADATHORDOZÓK

TDK CDR 650Mb	1.242.-
TDK CDR 150Mb	1.084.-
CD tok	100.-
TDK MF2HD formatted	890.-
TDK MF2HD	876.-
TDK MF2HD 20/Box	1.800.-
TDK M2HD	830.-
Sony MFD2ED	5.670.-
Sony 2HD formatted	1.110.-
Sony 2HD	1.075.-
Sony 2HD 20/Box	2.216.-
Sony MFD2HD 3/Box	394.-
Sony MF2HD 20/Box	2.217.-
3M DSHD formatted	990.-
NoName HD formatted	520.-
TDK HS180+20	433.-
TDK HS240	520.-
Sony Vivax E195	464.-
Sony Vivax E240	507.-
Sony 8MP90	879.-
Sony HI8MP90	1.799.-

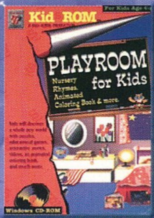
Oroszlánkirály gyermekeknek 6470.-



Erika Eleniak felnőtteknek 5592.-



Készségfejlesztő játékok 2689.-



Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Tel.: 322-9202, 268-0361

Email: ecobit@mail.datanet.hu

Nyitva: Hétfő-Péntek: 10.00-18.00,
Szombat: 10.00-14.00

JANUÁRI AKCIÓS CD-ROM ÁRAINK:

Gyermek játék:

Bodyland	3259.-
Alice in wonderland	3149.-
Playroom for kids	4900.-
Lion King animated storybook	6470.-

JÁTÉK

101 only the best game 1-3	2200.-
Kings quest VII	4050.-
System Shock	4500.-
Descent	5130.-
7th Guest	3822.-
11th Hour	7992.-
Drug Wars	6165.-
Warcraft II.	7992.-
Marilyn Monroe Files	10240.-
Magic Carpet 2	7992.-
Actua Soccer	7992.-
Breach 3.	3840.-
Fatal racing	7992.-
Street fighter series	2320.-
Phantasmagoria	9592.-
Stonekeep	7992.-
Sonekeep Shareware	1192.-
Buried in Time	8792.-
Virtual pool	6480.-
Hardball 4.	5670.-
Chaos control	5130.-
Subwar 2050	5400.-
Sawage warriors	3602.-
Dig	7992.-
Panic in the Park	5592.-
Command & Conquer	7992.-
Need for Speed	hívjon!
Last Dinasty	7992.-
Crusader no remorse	8190.-

ISMERETTERJESZTŐ

Webster enciclopedia 95	3121.-
Compton enciclopedia 95	3780.-
Grolier enciclopedia 96	4275.-
World vista	3800.-
National Geographic sorozat	2189.-
Automobile registry	2363.-
ADAC auto guide 96	5992.-
Monty Pithon Complete Waste of Time	5342.-
35000 Designer Clipart 1-5	2000.-
Video Movie Guide	2000.-
Dinosaur/Space adventure	2430.-

Az áraink ÁFA nélkül értendőek!

CD KLUB TAGSÁG

A CD KLUB VÁRJA AZOKAT, AKIK ÁTLAGOSAN 15%-KAL OLCSÓBBAN AKARNAK VÁSÁROLNI CD-ROM KÍNÁLATUNKBÓL, ÉLNI KÍVÁNNAK A CD VISSZAVÁSÁRLÁSI PROGRAMUNKKAL, A MEGLEPETÉS KLUB AKCIÓKRÓL NEM IS BESZÉLVE...

A KLUBTAGSÁGI DIJA EGY ÉVRE 5.000.-, DIÁKOKNAK 4.000.- FT.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

VÁRJUK A MULTIMÉDIÁVAL FOGLALKOZÓ ÜZLETEKET. CSATLAKOZZON ÖN IS AZ ECOBIT MULTIMÉDIA LÁNCHOZ!

Panasonic

Business Systems

KX-P1150

9 tűs mátrixnyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *240x216 dpi felbontás*
- *3,5" SETUP lemez*

KX-P2130

24 tűs csendes nyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *beépített lapadagoló*
- *színes opció*
- *360x360 dpi*
- *3,5" SETUP lemez*

Quiet Printing

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC KFT. • 1138 Budapest, Váci út 168. • Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
Ecobit	322-9202
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
Műszertechnika	261-7072
N-SYS	173-1414
PC World	262-7730
Plantrading	149-1740
SZÜV	129-7880
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444
Vision-X Kft.	209-3475

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
Azimex	Tatabánya	(34) 311-592
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Computer Praxis	Miskolc	(46) 347-898
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
Controll	Szeged	(62) 321-689
Dataprint	Nyíregyháza	(42) 407-037
Expertus	Veszprém	(88) 424-244
Flag	Szombathely	(94) 322-134
Ganzset	Kiskunhalas	(77) 423-466
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Megapex	Gyöngyös	(37) 311-570
Micropa	Békéscsaba	(66) 447-634
Mod	Győr	(96) 317-967
Műszertechnika	Tatabánya	(34) 310-004
Nógrád & Szeszám	Salgótarján	(32) 310-295
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
SZÜV	Eger	(36) 313-366
SZÜV	Kaposvár	(82) 313-311
SZÜV	Kecskemét	(76) 327-530
SZÜV	Miskolc	(46) 344-829
SZÜV	Nyíregyháza	(42) 314-481
SZÜV	Pécs	(72) 252-355
SZÜV	Szekszárd	(74) 416-822
SZÜV	Szombathely	(94) 324-251
UNIO	Szekszárd	(74) 319-953
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

Panasonic

Business Systems

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic